

IV ÉVFOLYAM 12. SZÁMA
2000. DECEMBER

N64 PLAYSTATION DREAMCAST

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576-FT KODWZ01

Repülője egy egy
japán vakációhoz!

SHENMUE - DREAMCAST

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL. 359 0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



PLAYSTATION



PS ONE

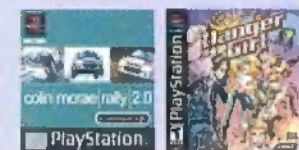


NINTENDO 64

NINTENDO 64 CÉP

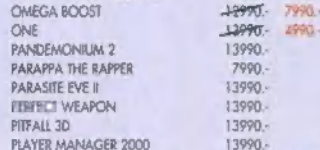
37999,-

40 WINKS	13990,-
ABE'S OODYSSEY	7990,-
ACTION MAN	13990,-
ACTUA POOL	13990,-
AGENT ARMSTRONG	13990,-
ALADDIN ALADDIN'S REVENGE	12990,-
ALL STAR TENNIS	11990,-
AMERICAN FIGHTER	12990,-
ARMY MEN	13990,-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990,-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990,-
ARMY MEN SARGES HEROES	9990,-
ASSAULT	13990,-
ASTERIX	9990,-
ATV QUAD POWER RACING	HIVJ

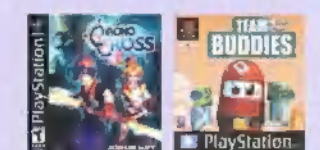


AUTO	13990,-	4990,-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990,-	4990,-
BATTLE TANK GLOBAL ASSAULT	9990,-	
BIG AIR	13990,-	
BOMBERMAN	13990,-	
BOMBERMAN WAREHOUSE	13990,-	
BROKEN SWORDS II	11990,-	
BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING	5990,-	
BUGS LIFE	7990,-	
BUST A MOVE 2 / PLATINUM	7990,-	
CARMAGEDDON	13990,-	7990,-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	HIVJ	
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990,-	
CHASE THE EXPRESS	12990,-	
COLIN MCRAE RALLY 2.0	13990,-	
COMMAND & CONQUER / PLATINUM	7990,-	
COMMAND & CONQUER RETALIATION	7990,-	
CONSTRUCTOR	11990,-	
COOL BOARDERS 4	12990,-	
CRASH BANDICOOT / PLATINUM	7990,-	
CRASH BANDICOOT 2 / PLATINUM	7990,-	
CRASH BANDICOOT 3 / PLATINUM	7990,-	
CRASH BASH	12990,-	
CROC 2	13990,-	
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	9990,-	
CYBER TIGER	13990,-	
CYBERIA	7990,-	
DAVE MIRAGE FREESTYLE RACE	HIVJ	
DEMOLITION RACER	13990,-	7990,-
DESTREGA	12990,-	
DESTRUCTION DERBY RAW	12990,-	
DEVIL DIE	13990,-	
DE HARD TRILOGY 2	13990,-	
DISC WORLD II	13990,-	
DISNEY MAGICAL RACING	13990,-	
DOOM	7990,-	
DRIVER / PLATINUM	7990,-	
DRIVER 2	13990,-	
DUKES OF HAZARD	11990,-	
DUNE	13990,-	
EAGLE ONE	7990,-	
EXPLOSIVE RACING	7990,-	
F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER	13990,-	
F.A. PREMIER LEAGUE STARS	13990,-	
F1 WORLD GRAND PRIX 99 SEASON	13990,-	
FIFA 2000	13990,-	
FIFA 2001	13990,-	
FIFA 99	13990,-	
FIGHTING FORCE 2	13990,-	
FINAL FANTASY VII / PLATINUM	7990,-	
FINAL FANTASY VIII / PLATINUM	7990,-	
FUNSTONES BEDROCK BOWLING	13990,-	
FORMULA ONE 2000	14990,-	
FORMULA ONE 99	13990,-	
G POLICE / PLATINUM	7990,-	
G POLICE 2	12990,-	
GAUNTLET LEGENDS	9990,-	
GRAN TURISMO	7990,-	
GRAN TURISMO 2 / PLATINUM	7990,-	
GRANDIA	13990,-	
GTA 2	9990,-	
GUARDIAN CRUSADE	13990,-	
GUNGAGE	13990,-	7990,-
HARD EDGE	13990,-	7990,-
HEART OF DARKNESS	7990,-	
HELL NIGHT	13990,-	
HOT WHEELS	13990,-	
HOT WHEELS	13990,-	
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	7990,-	
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	13990,-	
JEFF WAYNES WAR OF WORLDS	13990,-	
JUNGLE BOOK GROOVE P.	19990,-	
KINGSLEY'S ADVENTURE	12990,-	
KULA VORLO	13990,-	
KURUSHI	7990,-	
KURUSHI FINAL	12990,-	
LAND BEFORE TIME: GREAT VALLEY	11990,-	
LE MANS 24 HOUR	13990,-	7990,-
LEGEND	13990,-	
LEGEND OF KARTIA	13990,-	
LEGO RACERS	9990,-	
LEGO ROCK RAIDERS	9990,-	
MARTIAN GOTHIC UNIFICATION	HIVJ	
MASS DESTRUCTION	9990,-	4990,-
MIDNIGHT IN MEGAS	9990,-	

MONKEY HERO	13990,-	7990,-
MONSTER SEED	13990,-	7990,-
MOTO RACER / PLATINUM	7990,-	
MOTOR MASH	12990,-	4990,-
MUR DOMINO	9990,-	
MUR DRILLER	9990,-	
MUPPET RACEMANIA	13990,-	
MUSIC	9990,-	
NANOTEK WARRIOR	13990,-	4990,-
NASCAR 2000	13990,-	
NBA LIVE 2001	HIVJ	
NHL 2000	13990,-	
NHL FACE OFF	13990,-	7990,-
O.D.T.	13990,-	7990,-
ODDWINCHES 2 - ABES EXODUS	13990,-	
OMEGA BOOST	13990,-	7990,-
ONE	13990,-	4990,-
PANDEMONIUM 2	13990,-	
PARAPPA THE RAPPER	7990,-	
PARASITE EVE II	13990,-	
PERFECT WEAPON	13990,-	
PITFALL 3D	13990,-	
PLAYER MANAGER 2000	13990,-	
POPULOUS THE BEGINNING	13990,-	7990,-
PORSCHE CHALLENGE	4990,-	
POY POY 2	13990,-	
PREMIER LEAGUE	13990,-	4990,-
PRINCE NASEEM BOXING	13990,-	
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990,-	
R TYPES	13990,-	7990,-
R/C STUNT COPTER	13990,-	7990,-
RACING SIMULATION MONACO GP	13990,-	
RAILROAD TYCOON II	13990,-	
RALLY CHAMPIONSHIP	13990,-	
RAMPAGE 2	13990,-	
RAY CRISIS	HIVJ	
RAYMAN 2	13990,-	
RC DE GO	HIVJ	
REBOOT	13990,-	
REINFORCE RASH JAILBREAK	13990,-	7990,-
RUGRATS STUDIO KILL	7990,-	
S.C.A.R.S.	13990,-	7990,-
SHADOW GUNNER	13990,-	
SHADOW MADNESS	12990,-	
SHAO LIN	13990,-	7990,-
SILENT HILL	13990,-	
SILENT HILL / PLATINUM	HIVJ	
SKULLMONKEYS	13990,-	4990,-
SMURFS	11990,-	
SPACE DEBRIS	13990,-	
SPAWN	13990,-	
SPYRO 3 YEAR OF THE DRAGON	12990,-	
STAR TREK INVASION	14990,-	
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	12990,-	
STREET FIGHTER EX PLUS ALFA	7990,-	
STREET FIGHTER EX2 PLUS	13990,-	
STREET SKATER	13990,-	7990,-
SUPER PANG COLLECTION	13990,-	4990,-
SUPERBIKE 2000	13990,-	
SUPERSPEED 2000	13990,-	
SYDNEY 2000	13990,-	
SYNCHRONIZER 2	12990,-	
TARZAN / PLATINUM	7990,-	
TEKKEN 3 / PLATINUM	7990,-	
TEKKEN 3	14990,-	
TEST DRIVE II	13990,-	
THE GRANSTREAM SAGA	13990,-	
THE NOTE	12990,-	4990,-



AUTO	13990,-	4990,-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990,-	4990,-
BATTLE TANK GLOBAL ASSAULT	9990,-	
BIG AIR	13990,-	
BOMBERMAN	13990,-	
BOMBERMAN WAREHOUSE	13990,-	
BROKEN SWORDS II	11990,-	
BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING	5990,-	
BUGS LIFE	7990,-	
BUST A MOVE 2 / PLATINUM	7990,-	
CARMAGEDDON	13990,-	7990,-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	HIVJ	
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990,-	
CHASE THE EXPRESS	12990,-	
COLIN MCRAE RALLY 2.0	13990,-	
COMMAND & CONQUER / PLATINUM	7990,-	
COMMAND & CONQUER RETALIATION	7990,-	
CONSTRUCTOR	11990,-	
COOL BOARDERS 4	12990,-	
CRASH BANDICOOT / PLATINUM	7990,-	
CRASH BANDICOOT 2 / PLATINUM	7990,-	
CRASH BANDICOOT 3 / PLATINUM	7990,-	
CRASH BASH	12990,-	
CROC 2	13990,-	
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	9990,-	
CYBER TIGER	13990,-	
CYBERIA	7990,-	
DAVE MIRAGE FREESTYLE RACE	HIVJ	
DEMOLITION RACER	13990,-	7990,-
DESTREGA	12990,-	
DESTRUCTION DERBY RAW	12990,-	
DEVIL DIE	13990,-	
DE HARD TRILOGY 2	13990,-	
DISC WORLD II	13990,-	
DISNEY MAGICAL RACING	13990,-	
DOOM	7990,-	
DRIVER / PLATINUM	7990,-	
DRIVER 2	13990,-	
DUKES OF HAZARD	11990,-	
DUNE	13990,-	
EAGLE ONE	7990,-	
EXPLOSIVE RACING	7990,-	
F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER	13990,-	
F.A. PREMIER LEAGUE STARS	13990,-	
F1 WORLD GRAND PRIX 99 SEASON	13990,-	
FIFA 2000	13990,-	
FIFA 2001	13990,-	
FIFA 99	13990,-	
FIGHTING FORCE 2	13990,-	
FINAL FANTASY VII / PLATINUM	7990,-	
FINAL FANTASY VIII / PLATINUM	7990,-	
FUNSTONES BEDROCK BOWLING	13990,-	
FORMULA ONE 2000	14990,-	
FORMULA ONE 99	13990,-	
G POLICE / PLATINUM	7990,-	
G POLICE 2	12990,-	
GAUNTLET LEGENDS	9990,-	
GRAN TURISMO	7990,-	
GRAN TURISMO 2 / PLATINUM	7990,-	
GRANDIA	13990,-	
GTA 2	9990,-	
GUARDIAN CRUSADE	13990,-	
GUNGAGE	13990,-	7990,-
HARD EDGE	13990,-	7990,-
HEART OF DARKNESS	7990,-	
HELL NIGHT	13990,-	
HOT WHEELS	13990,-	
HOT WHEELS	13990,-	
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	7990,-	
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	13990,-	
JEFF WAYNES WAR OF WORLDS	13990,-	
JUNGLE BOOK GROOVE P.	19990,-	
KINGSLEY'S ADVENTURE	12990,-	
KULA VORLO	13990,-	
KURUSHI	7990,-	
KURUSHI FINAL	12990,-	
LAND BEFORE TIME: GREAT VALLEY	11990,-	
LE MANS 24 HOUR	13990,-	7990,-
LEGEND	13990,-	
LEGEND OF KARTIA	13990,-	
LEGO RACERS	9990,-	
LEGO ROCK RAIDERS	9990,-	
MARTIAN GOTHIC UNIFICATION	HIVJ	
MASS DESTRUCTION	9990,-	4990,-
MIDNIGHT IN MEGAS	9990,-	



THE UNHOLY WAR	13990,-	
THEME HOSPITAL	13990,-	7990,-
THEME PARK WORLD	13990,-	
THIS IS FOOTBALL 2	12990,-	
TIME CRISIS / PLATINUM	7990,-	
TOCA TOURING CARS	5990,-	
TOMB RAIDER	13990,-	
TOMB RAIDER IV	13990,-	
TONY HAWK PRO SKATER 2	14990,-	
TOTAL DRIVEN	12990,-	
TRAP RUNNER	13990,-	HIVJ
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990,-	
TRUE PINBALL / PLATINUM	7990,-	
UM JAMMER JAMMY	12990,-	
URBAN CHAOS	13990,-	
V-RALLY 2 / PLATINUM	7990,-	
VICTORY BOXING 3	13990,-	
VIPER	9990,-	4990,-
WACKY RACERS	9990,-	
WALT DISNEY MAGICAL RACING TOUR	13990,-	
WCW NITRO	13990,-	
WCW THUNDER	13990,-	
WING OVER 2	HIVJ	
WINNIE THE POOH: HONEY HUNT	6990,-	HIVJ
WIPEOUT / PLATINUM	13990,-	
WIPEOUT 3	13990,-	
WORMS PINBALL	13990,-	
WRECKIN CREW	9990,-	
WU TANG	13990,-	
X FILES	12990,-	
ZERO DIVIDE 2	13990,-	4990,-

ARMOURIES PROJECT S.W.A.R.M.	17990,-	
BATTLE TANK	17990,-	
BEETLE ADVENTURE RACING	17990,-	
BLUES BROTHERS	HIVJ	4990,-
BODY HARVEST	16990,-	
BOMBERMAN HERO	17990,-	
BUGS LIFE	17990,-	
CARMAGEDDON	13990,-	
CHAMELEON TWIST	16990,-	
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990,-	
CHOPPER ATTACK	16990,-	
DOOM 64	17990,-	
EARTH WORM JIM 3D	17990,-	
F1 WORLD GRAND PRIX II	7990,-	

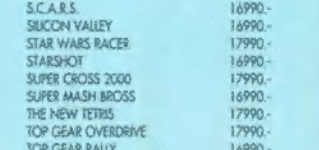


GT 64	16990,-	
HERCULES	HIVJ	
HOT WHEELS	16990,-	
IGGY'S ROCKIN' BALLS	16990,-	
INT. TRACK & FIELD SUMMER GAMES	16990,-	
KNIFE EDGE	16990,-	
LEGO RACERS	12990,-	
LODE RUNNER 3D	16990,-	
MADDEN NFL 99	16990,-	
MARIO TENNIS	17990,-	
MICRO MACHINES 64	17990,-	
MONSTER TRUCK MADNESS	17990,-	
MYSTICAL MACHINA 2	17990,-	
NASCAR 99	16990,-	
NBA JAM 99	17990,-	
NHL 99	16990,-	
OLYMPIC HOCKEY 98	16990,-	9990,-
PENNY RACERS	17990,-	
POKEMON SNAP	19990,-	
QUAKE	9990,-	

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990,-	
ALADDIN	7990,-	
ASTERIX & OBELIX	7990,-	
BATMAN RETURN OF JOKER	6990,-	
BIONIC COMMANDO	7990,-	
BUST A MOVE 2	6990,-	
DAFFY DUCK	6990,-	
DARKWING DUCK	7990,-	
DENNIS THE MENACE	6990,-	
DRAGONS LAIR	7990,-	
DROPZONE	9990,-	
FINAL FANTASY LEGEND	9990,-	
FINAL FANTASY LEGEND II	9990,-	
GODZILLA	7990,-	
GRAND PRIX	7990,-	
GREMLINS 2	6990,-	
HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP	7990,-	
BOXING	7990,-	
ISS SOCCER	9990,-	
JACK NICKLAUS GOLF	7990,-	
JELLY BOY	6990,-	
JIMMY CONNORS TENNIS	7990,-	
JUNGLE STRIKE	7990,-	
MAUI MALARD COLD SHADOW	7990,-	
MEGAMAN II	7990,-	
MICKEYS DANGEROUS CHASE	7990,-	
MICRO MACHINES	6990,-	
MR NUTZ	7990,-	

RACING SIMULATION	17990,-	
MONACO GP	17990,-	
RAKUGA KIDS	17990,-	
RIDGE RACER 64	17990,-	



RUGRATS	17990,-	
S.C.A.R.S.	16990,-	
SILICON VALLEY	16990,-	
STAR WARS RACER	17990,-	
STARSHOT	16990,-	
SUPER CROSS 2000	17990,-	
SUPER MASH BROSS	16990,-	
THE NEW TETRIS	17990,-	
TOP GEAR OVERDRIVE	17990,-	
TOP GEAR RALLY	16990,-	
TURK 2	13990,-	5990,-
TURK 3 RAGE WARS	13990,-	4990,-
V-RALLY 99	16990,-	
VIRTUAL POOL	17990,-	
WETRIS	15990,-	
WLS 2000	13990,-	4990,-
WORLD CUP 98	13990,-	7990,-
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	13990,-	7990,-
WORMS ARMAGEDDON	16990,-	
YOSHIS STORY	16990,-	
ZELDA	17990,-	

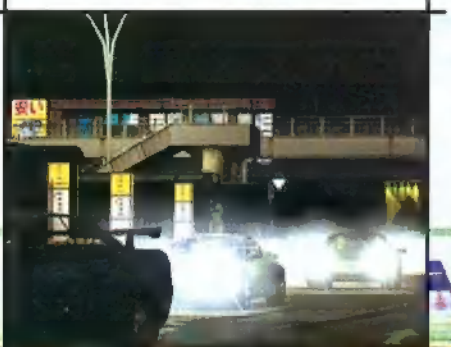
SEGA DREAMCAST CDK

MULAN	9990.
NOTRE DAME	9990.
PAPERBOY	7990.
PINOCCHIO	7990.
POCAHONTAS	7990.
POKEMON K&K	9990.
POKEMON PIROS	9990.
POKEMON SÁRGA	9990.
POPEYE 2	7990.
SMURFS 2	7990.
SMURFS NIGHTMARE	9990.
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.
SPIROU	7990.
SPY VS SPY	6990.
SUPER HUNCHBACK	6990.
SUPERMAN	7990.
TALE SPIN	7990.
TAMAGOTCHI	7990.
THE LITTLE MERMAID	7990.
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.
TINY TOON BABS BIG BREAK	7990.
TINY TOON MONTANAS	
MOVIE MADNESS	7990.
TUROK	7990.
WATER WORLD	6990.
WAWVE RACE	7990.
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.
YOSHIS COOKIE	5990.

Tartalom



Danger Girl



Metropolis Street Racer



Sheep



Virtua Tennis

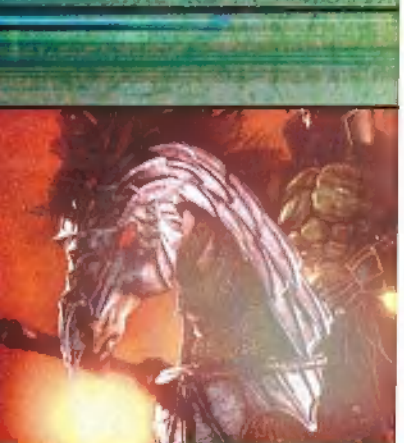
Hírek.....	2
Tomb Raider Chronicles (PS)	4
FIFA 2001 (PS)	8
Muppet Monster Adventure (PS)	10
Prince Naseem Boxing (PS)	11
Final Fantasy IX (PS)	12
Danger Girl (PS)	16
Blade (PS)	18
Sheep (PS)	20
Star Wars Demolition (PS)	22
Crash Bash (PS)	27
Kód-X.....	28
Blue Stinger befejezés	30
Shenmue (DC)	32
Quake (DC)	36
Quake 3 (DC)	37
Metropolis Street Racer (DC)	38
Virtua Tennis (DC)	40
Chicken Run (DC)	41
Leltár.....	42
Mario Tennis (N64)	44
Csevegő.....	46



Shenmue



Star Wars Demolition



Final Fantasy IX

aktuális 34

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 1417-9296

Nyomás:

Offset és Játékkártya nyomda RT
(A GOLDMANN csoport tagja)

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Főszerkesztő: Martin

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Kismaros Renáta

Levélágítás: Recent Kft.

Kiadja a Comgame Kft., 1136 Budapest,

Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Nírkér Rt,

NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte

(Comgame Kft.), 1389 Budapest,

Pf.: 132.

E-mail: 576konzol@576.hu

Webside: www.576.hu

Címlap: Shenmue

Nézzétek ezt a címlapot – hát nem csodálatos? Nincs ugyan karácsonyi hangulata, de azt hiszem méltó a nagy eseményhez. Shenmue – az utóbbi évek legkomolyabb játéka, ráadásul Dreamcast-ra. Immáron a második DC címlapunk, és reméljük nem az utolsó!

Ha egy kicsit több helyem lenne, most ódákat regélhetnék arról, hogy ez az év, meg az évtized, meg az évezred utolsó Konzolja. De nincs hely, szóval egyszerűen csak vegyük tudomásul ezt a tényt. Ehhez méltóan válogattuk a játékokat is – Tomb Raider 5, Final Fantasy IX, Shenmue. Ha egy kicsit több oldalunk lett volna, talán VALAMELYIK végigjátzását be is tudtuk volna fejezni, de hát nincs több oldal. Mindegy, Konzol lesz januárban is, tehát a várt folytatások nem maradnak majd el. Tartsatok ki... Tartogatunk meglepetéseket is, ezek közül a PS2 tesztek megjelenése talán a legfontosabb.

Végül szeretném az egész stáb nevében megköszönni a munkátokat (nagy meló lehet minden hónapban végigolvasni ezt a nyuoamdahíbea gyűjteményt) és a sok biztatást, amit tőletek kaptunk. Higgyétek el, ha nem is mindig mutatjuk ki, nagyon jól esik! Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Évet kíván a Konzol Team: Adam, Veres Miki, Endrédi Tibi, Csi-pi M Lee, Bagó Peti és a főszerkesztő, Tyler "Martin" Durden.

...na jó, azért elolvasni nem kell, lapozzatok csak a Csevegőhöz...

SEGÍTSÉG



Gyűjteményembe keresem
az itt látható
három 1984-85-ben gyártott
Star Wars: Power of the Force figurát
Ha birtokodban vannak
és megválnál tőlük,
hívd a 3-49-48-47-es számot
és kérd Martint!

AIDYN CHRONICLES - THE FIRST MAGE (NINTENDO 64)

H2O / THQ

Hát ha valamin meg lehet hökkenni, akkor ez a hír az! Először is új játékegyesítés Nintendo 64-re. És ez azért már nem kis szó! Ráadásul nem Nintendo fejlesztés! És, hogy tovább fakozzam itt az élvezeteket, egy vérbeli RPG! Nos igen. Meglátjuk majd, hogy Zelda marad-e trónján, vagy sem, mindenesetre dicséretes, hogy legalább van próbálkozó, és nem is akármilyen. Grafikailag teljesen ott van a cucc. Minden karakter, minden háttér teljesen full 3D polygonokból épül fel. Egyszerre 4 karaktert irányíthatunk, de összesen 10 közül válogathatunk majd. A játékban a főszerepet amúgy egy Alaron nevű 17 éves fiúcska játsza, aki magára lett hagyatva és egy öregasszonynak köszönheti az életét, aki megtalálta. A játékmenet meg a szokásos RPG style szerint fog alakulni: adol-veszel tárgyakat, harcolsz ellenfelekkel, és olyan hangulati elemeket is fogsz tapasztalni, hogy esik a hó, vagy fúj a szél – persze teljesen véletlenszerűen. Jövő tavasz környékén várható.



The King and all his knights are searching the castle for you.

SCOOBY-DOO! CLASSIC CREEP CAPERS (NINTENDO 64)

Terraglyph / THQ



Hiihihihihi – mondhatnám frappánsan, hisz valakinek megjehetett az aya mostanában a THQ-nál, ha Scooby Doo játékát írta be fog-nak. Gondolom senkinek nem kell bemutatnom a kutyát, és a hozzá tartozó bandát, akik

mindig egy rém egyszerű történetbe csöppennek bele, és jól megijesztődnek. A kérdés már csak az, hogy ki által? A licenc segítségével teljesen élethű átirat tud készülni, hisz a színesek hangjaitól kezdve a Scooby Snack ropogtatás hangjaitól minden ugyanaz lesz, mint a sorozatban. A több, mint 300 epizódot megért mese legnagyobb alakjai is viszontláthatóak lesznek a 4 történetre oszló kalandjátékban, úgy mint a Snow Ghost, vagy a Black Knight. A 6-12 éves célkorosztály egy picit elrémisztett a játék mellől, de azért Scooby az mégis csak Scooby. Hiihihihihihi. Ja, megjelenés jövő tavasszal.



TOY RACER (DREAMCAST)

No Cliché / Sega



Bár a Toy Commander (ami mint talán a nevéből is látható, az előző része volt vizsgálódásunk mostani tárgyának), nem volt egy bombasiker, mégis úgy döntött a francia tervezőbanda, hogy elkészítik a most már csak online játéklehetőséget tartalmazó Toy Racert. A programban található járműarzenál igen

sokrétű: a kamiontól kezdve a dzsippen át, a sportautóig minden jármű fellelhető. Mert most is csak egy gyerekszoba kellékeivel kell szembesülnünk. Mint ahogyan maguk a helyszínek is egy ház belsejében merülnek ki. A módosított Toy Commander engine továbbra sem hangzik valami ígéretesen, így csak azért lehet, majd befutó a játék, mert Internetes támogatást tartalmaz.



ILLBLEED (DREAMCAST)

Jaleco



1996-ban a Resident Evil megjelenésével új nevet kapott a stílus: survival horror (mert ugye sokan hajlamosak megfeledkezni az Alone in the Dark-ról). Az a stílus, melyben megijesztnek, megpróbálnak megölni, neked meg túl kéne élned valahogy. Nos, amióta megláttam a Crazy Taxi komolyan gondolkodásba kellett esnem, hogy vajon a játéktermi gépet vegyem-e meg azonnal, vagy holnap egy Dreamcast-et. Nos, azóta bebizonyosodott, hogy a második variáció a nyerő, hisz amikor ezt az Illbleed-et is megláttam, azt mondtam: nagyon nagy ártat. Ami nem más, minthogy van egy Castle Rock School nevű hely, aminek Erika nevű vezetője úgy gondolja, hogy 3 fiatalot kiválasztva megmérgetti őket az Illbleed nevű horrorházban. Ami tulajdonképpen egy egész vidámparknyi területet lefoglaló elvarázsolt kastély, azzal a különbséggel, hogy itt csak a megijesztésre megy ki a hangsúly. A 6 érzékszerv úgy működik majd, mint az életben. A képernyőn jelezve láthatjuk, hogy hősünk hogy áll idegileg, meg miként reagált az eddigi beépített csapdákra. Az év legnagyobb ötlete csak valamikor jövő februárban jön.



ANIMORPHS (PLAYSTATION)

Crave

Bár most bebozonyosodik rólam, hogy egy tojparaszt műveletlen állat vagyok, én mégsem hallattam arról a regényről és TV sorozatról, mely annyira híres lenne, hogy még játék is készüljön belőle. A cuccot úgy hívják, hogy Animorph, és most itt van, és kegyetlenül jó. Számomra kicsit felfoghatatlan a dolog így látatlanban, hisz olyasmiről szól ez az egész, hogy átváltozunk és az haj de jó nekünk. Amúgy egy több karakterből álló csapatból választhatjuk ki a számunkra szimpatikus figurát, akit irányítani szeretnénk, majd vele végigvergődni ezen az amúgy ügyességi / akció játékon. Minden szereplő más mozgásokkal bír, és egyelőre nem tudok többet mondani róla. Mivel remek érzékkel választam ki azokat a játékokat, amiket idővel beszűntetnek ide sem merek megjelenést írni, mert még úgy jár, mint a Beavis & Butt-head – nyugodjon békében...



Ugye van itt ez a szöke guy – nevezzük most csak Bradnek –, aki ittborzolja a tinilányok és jómagam idegeit. Ehan Hunt-ként küzdve sem mondhatok mást – mikor megpróbáltam megközelíteni ezt a pasast –, hogy Mission: Impossible. A Hotelban – ahol lakik –, a Room Service le van tiltva arról, hogy bármilyen magánakcióba kezdjen sutyomban beszerzett autogrammok, illetve gratifikációs fényképek ügyében, a forgatások helyszíneire az utolsó utáni pillanatban érkezik, és csak annyit marad ott, amennyit muszáj, és persze az elmaradhatatlan biztonsági emberek mindent lát. Szóval hűbőre mentem én oda a kórház elé délután, a Szóház utárába reggel 7-kor és a Felvonulási tere este 9-kor, summi. Még így sem, hogy tovább maradj az országban, mint a tervezett 12 nap. Ennyi Magyarországi turisztikai látványosságokról, amit ha máshonnan nem is, de fényképről mindig megcsodálhatunk.



THE BOUNCER (PLAYSTATION 2)

Dream Factory / Square

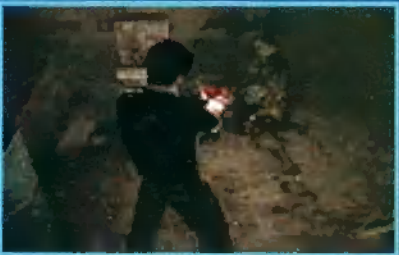
MIKADO egy épület neve. Ennek az épületnek a tulajdonosa a MIKADO GROUP. És ebben az épületben van egy bár, a FATE. Ebben a bárban dolgoznak játékkunk főhősei, a kidobók. Egy napon egy lányra felnek az utcán eszmélellenül. A lányt a cég akarta elrabolni ismeretlen okoknál fogva. A Te célad lesz kideríteni, hogy mi állhat az ügy háttérében. Kb. így lehetne felvezetni a Square legújabb verekedős játékát, melyben az eszméletlen filmszerű garfikán kívül a játékmenet is hűen követi. A Mátrix-hoz igen hasonló kameramozgások, tárgyak használata és több-karakteres bunyók jellemzik az 1 DVD lemezen terpeszkedő anyagot. Japánban még ebben az évben élvezhetik a játékosok, nálunk talán tavasz után jön be valamikor.



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA COMPLETE EDITION (PLAYSTATION 2)

Capcom

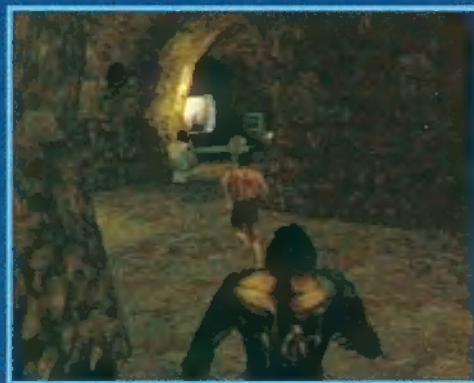
A Dreamcast exkluzív cím megszűnt exkluzívnak lenni, hisz valamilyen úton-módon sikerült elintéznie azt a Sony-nak, hogy PlayStation 2-n is megjelenjen a stuff. Mi lesz az átiratban? Minden, mint ami a Dreamcast verzióban szerepelt. Tehát Claire a Resident Evil 2 után a bátyja keresésére indul, azonban az Umbrella fogságába esik egy szigeten. Innenlő kezdve indul a kiszabadulási hadművelet. Ami újat hoz a játékmenetbe az a megszépített grafika, a bónusz dialógusok, és állítólag Wesker is nagyobb szerepet kap majd ebben a kibővített verzióban. Japánban március 22-én jön, és még nincs hivatalos amerikai illetve európai bejelentés, de úgy gondolom nem kell izgulni, ugyanis kiírják maguknak az emberek.



PLANET OF THE APES (DREAMCAST)

Wisivare Studios / Fox Interactive

Tényleg abbafejezem már azon mondasomat, hogy nincsenek új ötletek és mindeki csak a régi címekhez nyúl, de ezt most mindenképp be kellett nyögnöm, hisz jön a klasszikus Majmok bolygója trilógia megújított verziója! De nem csak kizárólag a filmből ollóznak ki eseményeket a Fox programozói, hanem a Pierre Boulle's féle regényből is szervesen merítenek ötleteket. Ulysses-t fogjuk irányítani, mint azon kevés emberek egyikét, akik túléltek a katasztrófát. Kipaszzkodjtok meg, mert elképesztő számok következnek: 15 nagyobb helyszínrre lesz osztva a játék, mely 70 további alpályája oszlik. Többféle stratégia szükséges majd bizonyos részek megoldásához, lesznek ügyességi részek, logikai részek, és kaland elemmel dúsított epizódok. Harci eszközeink is akadnak többek között Shotgun-ok és távcsöves puskák személyében. A karaktereket motion capture technika segítségével modellezték be, így érték el azt a fantasztikus élményt, hogy rengeteg élethű majmot láthatunk a képernyőn... A megjelenés csúszott egy picit, most úgy néz ki tavasszal jön.



TECHO MAGE (PLAYSTATION)

Sunflowers / Infagrames

Ti még embert nem láttatok olyan döbbenettel screenshot-ot nézni, mint amikor a szokásos hínnyűjtőgelő körutamon megpillantottam a Techno Mage képeit. Klm, na, hát igen. Az, hogy a Square szép játékokat csinál, azok után csak üres szövegnek fogható fel. Emberek, ez gyönyörű!!! A névvel ellentétben egyáltalán nem teknős jellegű ez a hibrid stílusú anyag, hanem egy csöndes kis szerepjáték, akciójáték, kalandjáték, logikai játék, nem folytatom tovább játék. Szóval mik a részletek? 50 karakter akikkel aktívan kommunikálhatunk, 50 ellenfél, akikkel aktívan harcolhatunk (majd jó, kifejlesztik az inaktív harcot...), és 50 óra játékidő. Persze nem csak 50 éveseknek, hogy számhűek legyünk... Dual Shock természetes, hogy lesz ebben a februárta ígért RPG csodában.



Steamergrandpa

Hello, they call me O'Rake. And who are you half-a-guy? You don't look like a steamer.

Uh, I'm looking for my medicine. It's pastor-ill. Ah, here it is.

POD: SPEEDZONE (DREAMCAST)

Criterion / Ubi Soft

A PC-sek biztos kenik-vágják, mi az a POD, de talán nem mindenki rendelkezik PC-s ismerőssel, így vázolnám az Ubi Soft futurisztikus versenyjátékának a lényegét. Szóval van ez a futurika, amiben versenyezni kell... Jó, abbahagyom. A lényeg tényleg az, hogy a jövőben járunk, ahol légpárnás járművek versengését irányíthatjuk, és nem minden esetben tiszta eszközökkel. A fegyverek ugye természetes bevetőeszköznek bizonyulnak, ami hangulatilag sem egy utolsó dolog, viszont csak 1 dolgot felejtettek ki a játékból úgy igazán a hálózati játékot. Manapság, amikor már az utolsó szemét játék is támogatja az online játékot, akkor pont az Ubi Soft akarja megengedni magának azt a luxust, hogy csak osztott képernyőt támogasson? Egyelőre semmi konkrétumot nem tudok mondani, a játék pár hónapon belül jön.



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER (DREAMCAST)

Fox Interactive

Valószínűleg lehet valami ebben a Buffy című találmányban, ha ennyien nézik a TV sorozatot, a videofilmeket, és most már játékátírt is fog belőle készülni. Annyit sikerült kiderítenem a sorozatról, hogy van benne egy Buffy nevű lányka, aki vámpírokat slayerrel. Ezt úgy próbálták meg átültetni a játékba, hogy a Resident Evil-t kereszteték a Tomb Raiderrel, és akkor gyerünk, nyomás! Hát nem tudom. Előre ítéletet hirdetni mondjuk nem biztos, hogy a legszerencsésebb, de elég fantáziátlanoknak tűnik nekem a dolog. A megjelenésről meg annyit, hogy idénre ígérték. Bár ugyan még tízen akárhány napig idén van, de nem tartom túl valószínűleg, hogy megjelenjen. Szóval jövő év elején valamikor, már ha ezek után egyáltalán érdekel valakit.

Bagó Péter

Letenni a joystick-ot a Tomb Raider után olyan, mint amikor szakítasz az első barátnőddel. Először rohadtul megkönnyebbülsz, fellelegzel, hogy nincs tovább, vége szakadt ennek a hol örömteli, hol kínkeservés kapcsolatnak. Aztán, ahogyan múlik az idő – elkezd hiányozni. Egyre jobban. Felidézed a vele töltött pillanatokat, s fokozatosan jössz rá: kell neked újra. Nos, valahogy így éreztem én is, amikor befejeztem a Tomb Raider: The Last Revelation-t. Utáltam. Azt mondtam, hogy soha többet nem vagyok hajlandó Tomb Raider-ről cikket írni, de még csak látni, vagy hallani sem akartam Lara felől. Aztán, ahogy teltek, múltak a hónapok, kezdtem kicsit csillapodni, hisz annyira azért mégsem volt idegesítő a játék, meg hát tulajdonképpen még élveztem is vele játszani – úgyhogy ha nem is hiányzott, de már kellemesen gondoltam vissza rá. Aztán, ahogy most már hagyomány szerint lenni szokott – egészen pontosan augusztus 18-án – bejelentették, hogy a soron következő Tomb Raider idén karácsonykor sem marad el, és alcíme Chronicles lesz. Hát, akkor úgy elkezdtem várni, s mire október végére végre megérkezett az első példány belőle, már én kértem a Martint, hogy hadd játszassak vele.

PIRAMIS GOES TO RÁOMLANI LARÁRA

Na, de hogy is van ez? – kérdezheti teljesen jogosan a laikus játékos, arra apellálva, hogy Lara szép síremléket kapott egy piramis személyében, aztán most mégis itt kavar megint. A Chronicles története pár héttel a The Last Revelation után játszódik. Lara holttestét mind a mai napig nem találták meg, de kénytelen kellett mindenki beletörődni, hogy ennyi volt, s nem több az a személy, a legenda, akit csak Lara Croft-ként ismert a világ. Három közös ismerős – akik számunkra is ismerősek lehetnek – Jean Yves (a francia barát), Patrick Dunstan Atya (a család papja), és Winston (az öreg szolga) személyében kezdenek bele abba a történetfelelevenítődibe, mely során Lara eddig meg nem ismert kalandjait élhetjük át. Összesen 4 ilyen teljesen különálló történet lesz, melyek további 3 alpályája osztható. A négy helyszín teljesen elüt egymástól, mind stílusban, mind időben. Az első 3

pályán a jó öreg zöld felső, barna nácis stílusban nyomhatjuk az ugrabugrálást egyik háztetőről a másikra, meg a kapcsolók tologatását. A második kaland egy orosz tengeraltjáró belsejébe enged bepillantást, ami eléggé hasonlít egy régebbi X-Akták részre... A harmadik rész a pe..., szóval a kis Larát kedvelők tobzódása lesz, hisz újra irányításunk alá vehetjük a még mindösszesen 16 éves leányzót. Végül az utolsó sztoriban egy hi-tech környezetben leszünk, amolyan Mátrix után szabadon feelingel.

Ennyit zanzásítva, a lényeg ugyanis a következő 3 oldalon kerül el. Nézzük gyorsan azokat az újításokat, amiket minden évben belepakolnak. Az újoncoknak kéretik elővenni most első számunkat, amiben azt hiszem töviről hegylére leírtam az összes alapmozgást, meg minden olyasmit, ami a Tomb Raider-ezéshez csak kellhet. Ezt, ha elnézitek nekem, most nem ismételném meg. Viszont az új mozgások felért azért nem akarok elsiklani. Eléggé karcsú kínálatot tudtak felmutatni, hisz a járművezetést kizsádként (ez pedig nagyon hiányzott), helyette lett holmi kötélen egyensúlyozás. Nos ennek az égvilágon semmi értelmét nem találtam, ugyanis nem áll másból ez az egész feladat, mint hogy egy szakadék felett kifeszített kötélen kell előre felé haladni, az X folyamatos lenyomásával. Leesni már igazán nagy művészet, amúgy meg semmi értelme, szóval csak lassítja a játékmenetet. Korlátozott helyeken végre fegyverek nélkül is harcolhatunk (gondolok itt a hajón történet nő feszítővas használatára, valamint a kloroform jótékony hatására...), de ez sem egy nagy újítás, végül van a póznákon való pörgés. Ez jó. Ez

még egész jól is áll Larának. Ezek is tulajdonképpen csak holmi hangulatfokozás céljából kerültek bele, de legalább változatossá teszi a játékot.

ÉRTÉK ELEK

Hogy miért pont 87%? A játékban úgy igazán kivétel nélkül mindenhol van valami, amit nem véltem felfedezni. Van ugye a kapásból halálraítélt és kidobható

a fejlesztőknek csak a történetvezetésre, valamint a pályák megalkotására kellett odafigyelniük, meg is látszik a pályákon. Logikusan következnek egymás után az események, nincsenek benne túlerőltetett részek, látszik rajta, hogy volt idő átgondolni, letisztítani a helyszíneket / rejtélyeket. Nem kell órákig bibelődni egyetlen egy szakadék átugrásával, és nem kell napokat szenvedni egy pályán. Szépen folynak egymás után az események. És ez így van rendjén. Mint ahogyan a 13 darab pálya is azt bizonyítja, hogy ez már csak egy levezetés, egy tulajdonképpeni jutalomjáték a The Last Revelation után.

És, akkor visszakanyarodva a bevezetőben tett hasonlatra egy pillanatra: miután újból beleléltél milyen is az a jó, rájössz, hogy bármennyire is szép volt, meg bármennyire is hangulatos volt, már elmúlt. A PlayStation ezzel a résszel búcsúzik Larától...

Bagó Péter



TOMB RAIDER CHRONICLES



tetszett. A régi fegyverarszénál mellett feltűnik a szigonypuska, meg egy gyorslövő, néha jól lehet baromkodni velük. Vannak új öltözékek is, némelyik

analóg irányítás, amit azonnal tessék elfelejteni, ha játszani akarsz, mert egyszerűen képtelen leszel megvalósítani elképzeléseidet – de a digitális mintha még jobb, még finomabb lenne, mint tavaly. Ez volt az első negatív, aztán pozitív dolog, amit észrevettem, hisz ez utóbbi nagyon barátságossá tette a játékot. Az, hogy a grafikai motor maradt ugyan az, és hogy

TOMB RAIDER CHRONICLES	
EIDOS	
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ
1 JÁTEKOS	
2 MEMÓRIABLEKK	
ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL SHOCK	
✓ TALÁN A LEGLOGIKUSABBAN ÖSSZERAKOTT TOMB RAIDER	
× RÖVID	

87%

1., STREETS OF ROME

Az első történetben Lara egy bizonyos Mercury Stone nevű kőre áhítozik (mert ezt felhasználva megszerzheti vágyai tárgyát, a Philosopher's Stone-t), amiért akár még pénzt is hajlandó lenne áldozni, ám a tulajdonosai (Larson és Pierre az első részből, Natla csatlósai) kis hezitálás után úgy döntenek, mégsem akarják eladni a követ, de ha már Lara elhozta a pénzt, akkor azt bizony elraknák. Nem Lara lenne az illető, ha 2 másodperc múlva nem loholna már az utcán a kövel és a pénzzel egyetemben...

... szóval ezt láthattuk a bevezető animációban is. Kezdjük felfedezésünket Róma utcáin. Fussunk el a raktár mellett és forduljunk be jobbra az első adandó alkalommal. A főtérre öljük le a kutyust, majd jobbra, a szökőkút előtt meneküljünk el az út végéig és nyúljunk be a szobor szájába. Ezzel kinyílt egy ajtó nem messze innen. Menj vissza balra az utcára, ahonnan jobbra véve az irányt, máris láthatod egy bemélyedésben az újabb szobrot, amit használnod kell. Amellett, hogy szabad-

kulcsodat a lyukba, és sétálj be az ajtón. Balra fentről máris rád talált egy szimpatikus bácsi, hisz nem ártall ajándékokat küldözgetni neked csinos kis ólomgolyó személyében. Nosza rajta, viszonzozzuk neki! Sajnos elég hamar megunja a játszadozást és lelécel. Seba, vegyük fel az árkádok alól a megérdemelt energiacsomagocskákat, majd fussunk be az ajtóba egyenesen. Itt először balra lent szólítsuk magunkhoz a Garden Key-t a dobozok tetejéről, majd utána menjünk fel balra. Itt az első találkozásunk egy kifeszített kötéllel. Ne jöjjünk zavarba és sétafikáljunk át rajta. A túloldalon ess le, majd húzd meg a kart, amivel kinyitottad a rácsot, így könnyedén visszatérhetsz a szökőkúthoz. Nos, inkább fordulj jobbra és a hátad mögött menj be a kis ajtón. Fuss végig a folyosón, de az első szobába balra bepillantva némi Revolver tölténnyel leszel gazdagabb. Fuss el a helyiség végéig, hiszen a lépcsők tetején ott lesz maga az áhított fegyver is. Nyiss be a fenti kék ajtón, és nézz a lábad elé, mert rögtön fel is veheted az infra célzó berendezést. Ezt kombináld a Revolverrel, és így



Rövid átvezetés következik, melyben láthatod, hogy két barátunk nem vették zokszó nélkül, a mi kis partizánakciónkat a kövel, de amíg ők ketten megbeszélik a dolgokat, addig, mi csak végezzük a dolgunkat. Az épület mögött jobbra menjünk be a járaton. A kutyust rakjuk el szundiba, majd fel a harangig. Lézeres célzó fel, jobbra a sarokból Revolver töltények fel, majd a harangra célozva lövés. Balra kinyílt egy ajtó. Ugorj át szembe és nyúlj be a szobor szájába. Ezzel kinyílt a harang alatti ajtó – menj vissza, tehát oda.

Bent a két ajtó közül először válaszd a bal oldalt. A kis forduló után találsz itt egy kart, amit meghúzva, kint az előtérben az egyik galambot el tudod forgatni. Most menj be a másik ajtón, de fent vigyázz a faltörő kossal. A csel a következő lesz: amikor éppen hátralendül menj egy kicsit előre, majd oldalirányba ess le. Persze közben nyomd a kapaszkodást, hogy meg tudd fogni a peremet. Így szépen, nyugodtan végiglógva át tudsz menni alatta. A túloldalon egyszerűen csak húzd fel magad, és nyomd át a kapcsolót. Ess le a terembe, ahol immáron a második ga-



ahol jobbra indulj el. Irány a raktár, rögtön a pálya elején. Mász fel a targoncára, így feljutsz a pallóra. Ugorj át a szemközti részre, és menj át a következő szobába. Itt ügyesen ugorj át a kis szakadékokat, és menj tovább jobbra. Na, itt vegyél egy nagy levegőt, mert elég messzire kell ugranod... De meg lehet csinálni... Miután megvan távozz jobbra a kis platformokon keresztül. Függesszed végig a rácson a fejed felé, majd mász fel a létrán. Fordíts hátat és, ahol eddig lógtál, próbálj meg a tetejére ráugrani. Vedd fel a jelzőfényt és az energiát, majd vissza. Kúszásban kell tovább folytatnod. Húzd meg a kapcsolót, és menj tovább. A terem végében a ládáról ugorj a medencébe. Ússz át a következő terembe, ahol miután levegőt vettél, ússz be a kis lyukhoz, ami egy tárgyakkal teli szobába visz. Van itt egy nagy energiacsomag, és némi töltényutánpótlás a Shotgunhoz, valamint a Revolverhez. Oké, vissza, majd ki a partra. Menj be az ajtón, ám a kötél táncolósdi helyett inkább menj alul. A polcokról felveshetsz jelzőfényt, de ha a sarokban, jobbra betolod a polcot megleled a

lamb is mozgathatóvá vált, tekerd meg tehát ezt is. Na, most két választásod van: most, ebben a szent momentumban abbahagyod a pályát, vagy pedig megkeresed a titkos helyeket. Ha ez utóbbi mellett döntesz, akkor egy szivatós rész jön, aminek rá-

jára engedtélt párszáz denevért, a hátad mögött megjelent egy kötömb. Mász fel rá, majd ha érdekel, a hátad mögött jobbra van egy kis energiacsomag. Menj be a fenti folyosón. Sétálj át a hídon, majd ess le a járatba. Az üveget szélőve Revolver töltényekkel leszel gazdagabb. Folytasd tovább utadat a folyosón, jobbra megint üveg, ezúttal egy kis energiacsomag a tét. Fuss le a lépcsőn, majd a kis téren jobbra nyiss be a kék ajtón. Semlegesítsd a kutyát, majd vedd fel a nagy energiát, valamint a doboz tetejéről a Shotgun löszert. Balra húzd meg a kart, így vissza tudsz majd menni a térre. De most inkább fordulj vissza. A lépcsőn felmászva van ott még egy üveg jobbra, amit nem lőttél ki. Ideje pótolni ezt a hiányosságot... Ugorj át a szemközti házba, ahol rögtön balra menj is be a szobába. Fent megleled a Golden Key 1-et. Menj ki a szobából, és balra fordulva fuss fel az épület tetejére. Nem kell megijedni, mert innen is van kiút. Egyszerűen vedd át magad a korláton, így a szökőkút feletti ponyvára érkezel. Ha már erre jársz, vedd fel a jelzőrakétákat és ugorj le a térre. Ne ijedj meg a hátulról a torkodat átharapó kutyától... Szemben illeszd a

már gyerekjáték lesz lelőni a lakatot az ajtóról a szoba hátuljában. Vedd fel a második Garden Key-t, majd futás a patkányok elől! Egészen a tér másik végéig kell elrohannod, ahol a rács két részébe illeszd a két szimbólumot. Ezzel középen kinyílt az ajtó, amin szorgalmazom, hogy lépj is be.



#2 Secret-et a rózsaszín szobában. Meg van a földön egy Uzi tár is. Told be a másik polcot a Revolver töltény miatt, majd menj vissza, és mász fel a dobozokra. Megúsztatd a kötélmászást. Fent csekkold le a szekrényeket kis energia miatt, majd fuss tovább. Húzd meg a kart, majd menj vissza az utcákra. Most már tényleg csak egy leheletnyi van hátra. Fuss el a szökőkút mellett, vissza a pálya végére, ahol is a harang alatt balra fordulva ismét látogass el a szemközti lévő kis szobába. Két mélyedés nőtt a falba, melyből az egyikben egy kis energia, míg a másikban a #3 Secret lapul. Ugorj vissza és a harang alatti amulett felvételével vethetsz véget ennek a pályának.

2., TROJAN'S MARKET

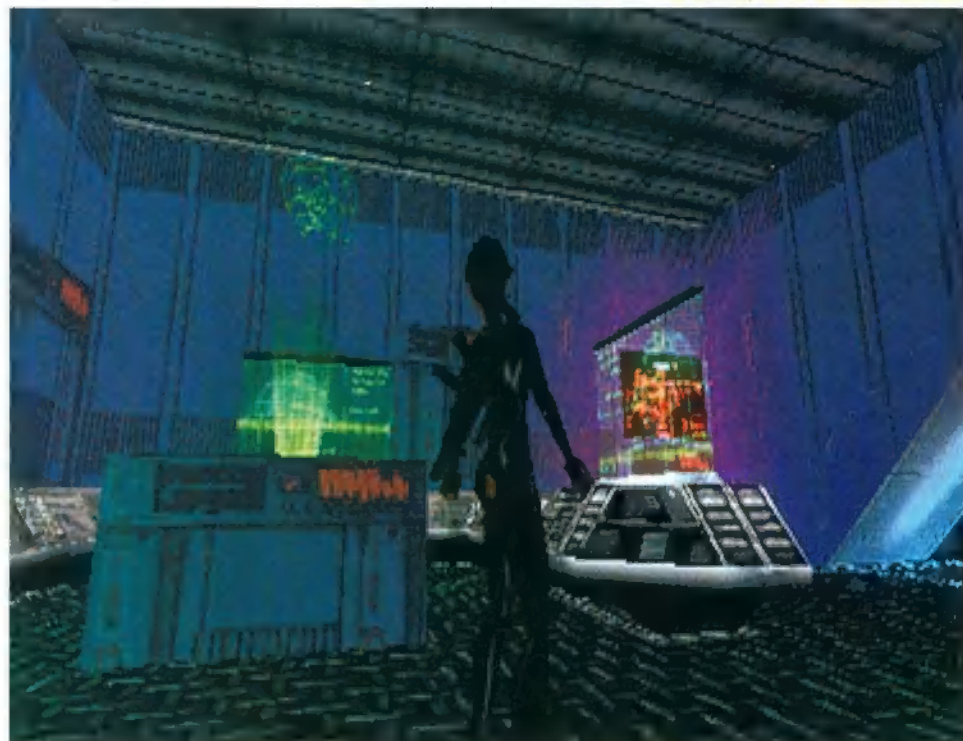
A közjáték után, melyben bebizonyosodik, hogy hinni kell Larának, máris a második pályán találhatjuk magunkat. Balra a szobában van egy láda. Add meg neki, amit érdekel, és vedd fel alóla a feszítővasat. Szembe a másik szobában a dobozka alatt a lézeres célzó lapul. Az utolsó jobb oldali ajtón használd a feszítővasat. Doboz a földön árválkodik. Vigasztald meg... Egy energiacsomag a jutalmad. Mász fel az állványzatra, majd ugorj az ablakba az energiacsomagért. Lavírozz át a kötélen, majd szökkenj át a kockákon. Ööö, ott jobbra a távoli messzeségben van 1 Shotgun töltény. Na, most oda át lehet ugrani... Majd vissza... Ess le a kis szobába, ahol markold fel a Revolver töltényeket, valamint a fényrakétákat. Ugorj fel a négyzetre és menj át a fogaskerékes terembe. A bal oldali ajtó mögött oszlopra fel tudsz mászni. Fent fordulj jobbra és ugorj át a kis hídra, majd be a szobába. Húzd meg az itt lévő láncot háromszor is, majd vissza a középső hídra. Innen ugorj tovább szembe, majd balra be a szobába. Húzd meg az újabb láncot, hogy működésbe hozd a szerkezetet, és elmozgasd alul a nagy fogaskereket. Menj vissza a hídra, ahonnan a kis ablakba ugorva felvehetsz egy Uzi tölténytárat. Most már lemászhatod. Jobbra, elfordult a nagy kerék, így oda tudnál menni a szobához, azonban semmit sem tudnál kezdeni vele a Golden Coin nélkül, ami innen balra lesz. A sötétben kell bemászni az üregbe, és a feszítővas felhasználásával magadévá tenni. Miután behelyezted a helyére az érmét, hátad mögött kinyílt a kijáratot jelentő ajtó. A szobor mellől emeld el a 2 Revolver töltény, majd indulj el kifelé. Azonban ne menj ki teljesen, mert jobbra a sarokban kinyílt egy rejtékajtó, ahol a 2 Shotgun töltényen kívül a #4 Secret is lapul. Most vissza az utcára, ahol balra kinyílt egy ajtó. Fuss végig a folyosón egy Revolver töltény reményében, majd vissza a vízhez és vedd bele magad az élvezetekbe (na jó, elég lesz a vízbe is). Balra a rácsos ajtó előtt van egy kis energiacsomag, majd miután ezt felvetted, szembe mász ki a vízből. A



földön lesz egy Revolver töltény a szobában meg egy polip, aki különböző huncutságokat művel a szemével. Lőjük ki a szemét a Revolver és a Laser Sight segítségével. Minjá' nem olyan vagány a fickó. Miután teljesen magába zuhant szegény, talán le is ugorhatunk hozzá. Vedd fel a helyéről a Mars Symbol-t meg a Revolver töltényt, és nyisd ki a csatorna fedelét. Lent ugorj bele a vízbe. Szemben találsz egy kis energiacsomagot, majd merülj le a nagy középső medencébe. Ussz be a kis járaton, végig a folyosón, majd ki a vízből. Vedd fel a Shotgun töltényt és szereld le a kereket is a csőről. Vissza a vízbe, ki a partra, és a létrán keresztül vissza a terembe. Kapaszkodj a szemközti szobában lévő rácsra, pont a fejed felett. Innen a piros gépezet tetejére lenne célszerű ugranod, már csak persze, ha érdekel az #5 Secret. Lent a gépen pedig ha használod a kereket, elzárhatod a propellert a víz alatt. Ugorj tehát ismét a lenti medencébe, ahol a középső részen a legalsó lyukba is be tudsz menni. Az első elágazásnál balra a szobában egy nagy energiacsomagra lelhatsz. Tovább a víz alatt, ússz fel a sodrás miatt és a szobában tekerd meg az újabb kereket. Vissza a vízbe, ahol jobbra menj be a járaton. Ussz át az alagutakon, kint szólítsd magadhoz a Shotgun töltényt, és magát a Shotgun is. Hohó. De valaki, mintha picit ideges lenne. Most ezzel a gyászhuszár kőbunkóval kéne dűlőre jutni... Egyszerűen ugorj el a zöld plazmái elől, miközben folyamatosan kínálód ölombetétekkel. Egyszer csak észre fogod venni, hogy összeesett. Miután legyőzted, kitorik az ablak, meg kinyílik egy rács valahol a víz alatt (meg máshol is, de azt galád módon ugye nem mutatja a program...). Szedd fel a polc alól a nagy energiát és a Shotgun töltényt, majd távozz az ablakon keresztül. A párkányon balra lesz egy kis energiacsomag, és ess is le, majd balra fordulván, vissza, ki az utcára. Itt a bal sarokban van egy szoba, ami immáron nyitva áll a titkok fosztogatói előtt is, így akár te is felveheted a #6 Secretet szimbolizáló aranyrózsát. Most jobbra vissza a szűk utcácskába, ahol csobbanj egyet a medencében, és balra az alagúton keresztül térj vissza az előző pályára. Kis közjáték után Larson komát

kéne semlegesíteni. Pár lövés a Shotgunból és összerogyik, majd mikor feltápáskodna az a csúnya kígyó bánik el vele, aki az ajtó felett tartózkodott, mint dísz. De ez velünk is el akar ám... Na, akkor csatolj fel valami bivalyölt, oszt adj neki! Vigyázz a tűzzel, amit köpköd, mert igen égő lesz, ha eltalál... Ugrálj balra / jobbra felváltva, miközben lövöd a fejüket. Előbb, vagy utóbb csak megdöglének (én legalábbis ezt olvastam valahol). **(Hahaha, de alias vagy Petikém, itt ezzel most mire/kire akartál célozni? Arra, hogy csúnya dolog az Internetről leszedett le-**

írást egy az egyben lefordítani úgy, hogy még a poénok is ott vannak, mint az eredetiben? CC Martin). Szóval, ha kéne kis utánpótlás lőszerileg, nem kevesebb, mint 4 darab Shotgun pakk figyel az udvaron egy nagy energiacsomag társaságában. Miután Süsüék kihaltak, helyezd be a két meglévő amulettet a kapuba, és sétálj be a megnyíló ajtón. Ugord át a szakadékokat, majd vedd fel a Philosopher's Stone-t. Nyugi, csak vicc volt. Tényleg nem lehet felvenni, mivel a lábad alatt beomlik a talaj, így automatikusan csusszansz át a harmadik pályára.





próbálkozásokat... Kis energia a jutalmunk. Fussunk fel az emelkedőn és elszántan üssük le az elszánt gladiátort, majd vegyük fel a cellájából a Revolver töltényeket és nyomjuk meg a gombot. A hátad mögött lévő lejtőn caplass fel, majd jobbra fordulva bányázz el az újabb gladiátorral, és az oroszlánjával. A rejtékhelyükről felveheted az Uzit, és egy nagy energiát. Fuss le a lej-

után vissza a hídra, ahol a még remélhetőleg meglévő állványról vedd fel a Gemstone Piece második darabját. Kombináld az előzővel, majd menj ki a jobb oldali ajtón. Hopsz, egy kis lejtő következik. A dialógus után Pierre bácsi megnézi, mi van a szakadék alján. Ő is bedőlt ezek szerint annak a szövegnek, hogy (idézek magamtól): "... hogy hinni kell Larának...". Hehe. Na, mindegy. Fordulj jobbra és mássz vissza az előző terembe. Mássz fel a hídra, ahonnan jobbra fordulj, és most már át tudod ugrani azt a szakadékot. Vedd fel a #8 Secretet, akarom mondani aranyrózsát. Csússz le a lejtőn, majd most már menj tovább egyenesen fel az emelkedőn. Használd a falon a Gemstone-t, aminek nem várt hatásai lesznek, hiszen égszakadás, földindulás – de inkább ez utóbbi... Szóval amint megkapod az irányítást, azonnal dobj egy hátra szaltót, és ugorj a szemközti egyetlen biztos pontot jelentő platformra. Innen vissza az alattad levő üregbe, ahol ereszkedj lógó pozícióba a perem szélén, és evickélj át a túoldalra. Kússz fel a szobába, ahol intézd el a gyászhuszárt, meg a lovagját, és az általuk elejtett Golden Key 1-el nyisd ki a kék ajtót. Hűha, valami szobor életre kelt. Ez sok jót nem jelenthet... De rosszat sem, mert ezt is az ugrabugrálás technikával könnyen el tudod intézni. Halála után a fenti szobából veheted fel a Golden Key 2-t, amivel nyithatod a kijárat ajtaját. Csússz le, majd a hátad mögötti résbe

mássz be ezen pálya utolsó, és a játék #9 Secretért. Most már csak vissza kell ugranod a falhoz és a fogpiszkáló segítségével kibányászni a Philosopher's Stone-t a falból.

Animáció következik, melyben láthatjuk a 16 éves Larát majdnem le-

vetközni, aztán tintafoltos ruhában holmi tengeralattjárón, ja, hogy az már a következő pálya? Részletekkel, mivel úgy látom, a hely az elfogyott, a következő számunkban szolgálhatunk. A Lara legyen veletek, meg a Boldog Karácsony!

Bagó Péter

tőn és fordulj jobbra. Itt egy híd közepén állod, ha minden igaz. Fordulj balra, majd koncentrálj erősen, mert a következő lesz a



3., THE COLOSSEUM

A második beugrónál jobbra azt az édes kis feltűnés nélküli követ be tudod tolni a falba, és fel tudod venni a játék #7 Secretét. Menj tovább egyenesen a folyosón, mint aki mit sem sejt, így igenis tessék meglepődni, amikor leszakad alattad a talaj. Oké, gyorsan kéne lereagálnod a dolgokat, és még repedezés közben nyomnod egy ugrást előre. Ezzel remélhetőleg megúszad a "lávázódást". Viszont még egy pillanatra vissza kéne menni... Semmi gond, ereszkedj le a falon, és lógva juss el a kis üregig, ahol egy szürke gombot kell megnyomnod. Mássz vissza, és fuss tovább jobbra, ahol nyitva lesz az a kapu, ami eddig zárva volt (még jó...). Csússzanj le a lejtőn, ahol egy új

lélforma a tündi-bündi oroszlán vár. A megszelídítése reménytelen, ehelyett a súlypontot a kapcsoló megnyomására helyezd, amivel ugyan még egy oroszlánt magadra uszítotál, azonban így legalább lett egy kijáratod is. Mássz fel a létrán.

Vedd fel az állványzatról a Gemstone Piece-t, majd egyenesen be az ismeretlenbe. Nem gondoltam volna, hogy ekkora hatással lesz a készítőkre a Gladiátor című film, hiszen pont egy efféle hitvány fazon fog ránk rontani balról. Nem baj, mi meg harcias amazonok vagyunk, úgyhogy még csírájában fojtsuk el az efféle halva született

menetrend: ugorj szembe a kötélhez, húzd meg háromszor, ezzel indul az időzített kapcsoló. Átlósan, neked hátul balra lesz az a platform, amire innen át kell ugranod. Onnan szembe a következőre és futásból az utolsóra. Fent egy fél kanyar



Napról napra egyre nehezebb dolga kell, hogy legyen mindenkinek, aki PS-re szeretne fejleszteni. Az első és talán a legkomolyabb probléma a PS2 megjelenése. Nem titkolják a fejlesztők, hogy erre a konzolra készülnek már a Sony emberei és nem igazán vállalkoznak újításokra, sokkal inkább kihúznák az időt. Ráadásul egy fociprogramnál rengeteg egyéb tényező is nehezíti a fejlesztők munkáját. Gondolatok csak bele. Megjelent mondjuk a Fifa 99. Jó volt, sőt nagyon jó. Aztán jött a Fifa 2000, ami nekem még jobban tetszett, ráadásul a 99-hez képest rengeteg újítást láttunk benne. De szerencsétlen fejlesztők, már mit újítsanak a játékon? A PC-s piaccal ellentétben, itt nem javul a gépek sebessége és teherbírása, itt nem kapnak a fejlesztők évről-évre újabb lehetőségeket, így gyakorlatilag mindig ugyanarra a gépigényre kéne elvileg jobbnál jobb játékokban fejlődni. Szerintem ez egyenesen lehetetlen. Ehhez képes a Fifa 2001 mégis tudott annyi újat mutatni, ami miatt érdemes megvenni. Nem állítom, hogy nincsenek a játékokban hibák, de ezeket szinte kizárólag a beállításoknál találjuk meg, azt meg (mint köz tudott) egyszerűen át kell állítani. Az EA Sports már többször vette a viszonylag nehéz akadályt, és (szerintem) az utolsó változtatható pontokhoz nyúlt a játékokban, ez pedig a

jon akciók közben és mindig, amikor az "igazi" mérkőzéseken kiabálnának. A menüpontokat meg nézve nem igazán jutottam semmi újra, bár némi sérelemmel vettem tudomásul, hogy a magyar válogatott kívül nem találtam hazai csapatot. Az amerikai bajnokság csapatai természetesen itt vannak! Ezt a baromságot nem nagyon értem, mert ugye nem hiszem, hogy bármelyik mancsaft a hamburgervilágból közel állna hozzánk, de hát a programot minden bizonnyal bőven szeretnék Amerikában is forgalmazni, így befogom a számat.

Azt nem érdemes elsorolni, hogy milyen fajta bajnokságok vannak, hiszen ez az a része a játéknak, ahol szerintem a legkevésbé lehet alapvetően változtatni bármit is.

mindig is ismertető jele volt az EA Sports játékoknak a tartalmi mélység és élethűség. Sokkal inkább érdemes egy kicsit beszélni a játék hangulatáról.

Nemrég láttam egy műsort valamelyik műholdas csatornán, ahol a játék készítői azt mondták, hogy a jobb szimuláció és hangulat érdekében egy speciális szoftverrel kifejlesztették, hogy minden játékos hasonlítson a valódi énjére. Ezt állítólag a PS-verzióra is megcsinálták, de én első körben a póló feliratokon kívül nem sok azonosítható dolgot láttam. Próbáltam az általam legismertebb magyarokat meg nézni, de nem jutottam pozitív eredményre. Én inkább azt mondanám, hogy a világ legdivatosabb, legismertebb

hogy itt legyen arcunk, nemcsak a nemzetközi fociporondon. Azzal, hogy a játékokban csak a legjobbak felismerhetőek, teljesen érthető, csak kicsit igazságtalan azt nyilatkozni, hogy bizony a játék minden focistája, mintha tükörbe nézne, úgy lejön a képről.

A hangulati elemek magánál a mérkőzésnél csúcsosodnak ki a legjobban. Itt olyan megoldásokkal találkozni, melyek pár évvel ezelőtt még elképzelhetetlenek voltak, mint játékosok, mint fejlesztők számára. Az első dolog, a pályát körülvevő község.

ITT A SZOKÁSOS ADAG FOCINK!



játékosai olykor-olykor hasonlítanak a valódi énjükhöz, de ez kb. 30 játékos után kimerül. Ha csak egy kicsit is kevésbé ismert csapathoz érünk (mint mondjuk kis válogatottunkhoz), azonnal nyilvánvalóvá válik, hogy bizony fel kell mutatni valami tudást még ahhoz is,



Mozognak, ugrálnak, persze kizárólag messziről nézve. Részletesebb lett, minden olyan dolog, ami a pályát veszi körül. Többször hallani például kiáltásokat, melyek a kispadról szólnak az épp aktuális csapatunk nyelvén. Néha-néha még

játékosok viselkedése, hangzása és kinézete volt. Hangosabbak, stílusosabbak és hihetőbbek, mint eddig bárhol.

Az elején a játéknak az intróban már jól hallani, hogy itt bizony hangot adnak majd minden észrevételüknek, sérelmüknek, ötleteknek. Na, nem azt kell azonnal várni, hogy az egész mérkőzés alatt Shakespeare idézeteket nyomjanak a focisták, de azt már elvárhatjuk, hogy mindegyik csapat a saját nyelvén kicsit üvöltözzön és kiabál-

Nagyon jó az egész menürendszer és ha külalakra osztályozzuk a dolgot, akkor is csak jót mondhatok, de nem győzöm hangsúlyozni, szerintem a Fifa sorozatban a legstagnálóbb és legbiztosabb pont a menüpontok magas színvonala. Lassacskán már nem is lehet foglalkozni vele, mert a leghálátlanabb téma minden tesztelőnek. Alig akad valami újdonság, amiről írni lehetne, csak a sok nemzeti tizenegy és még több a klubcsapat, de valahol ez nem meglepő, hiszen

név szerint is hallottam instrukciókat a játékban, egy-egy híresebb játékosnak címezve. Ez azért pár éve még nem nagyon volt elképzelhető, mert szükség volt a helyre a csapatoknak, és minden egyéb dolognak. Persze tény, hogy rengeteg klubcsapatot kihagytak idén a játékból, de talán a jobb játszhatóság érdekében elnézhető.

A közönség buzdítása is teljesen élethű, bár én még mindig várom, hogy egyszer meghalljam a "Magyarok! Magyarok!" – kórust, de ebben a programban sem találkoztam velük. Némileg vicces volt viszont, hogy amikor a Lisztes Krisztiánnal kihagytam egy tizenegyes, erre angolul kezdett el káromkodni. Lehet, hogy már elfelejtett magyarul odakint?!? Most akkor szépen elkezdeném a szerintem problémás dolgokat sorolni a játékból. Az egész kezdődik a beállításoknál. Nem feltétlenül számít szerintem újításnak, ha egy fejlesztőgárda fogja és egyszerűen más kameraállásból kezdi a játékot. A meccsek a márdartávlati kameraállásból kezdődnek és ez baromi zavaró. A falat kaparom minden meccs előtt, mert az első dologom még a kezdőrágás előtt, hogy átállítsam a kameraállást. Erről azt olvas-

de engem nagyon zavar, ha a játékos alatt ott virít a neve. Eme utóbbi persze lehet erősen szubjektív meggyőződésem is. Ha már a szubjektivitásnál tartunk, engedjétek meg, hogy a stratégiánál hangot adjak egy apróságnak, ami engem szintén zavar. Amikor a formációkat megadjuk a játékban, a régebbi programokban annyi csatárt küldtünk előre ahányat akartunk. Ebből adódóan meg tudtam azt tenni, hogy két perccel a vége előtt 8 csatárt csináltam és nagyon reménykedtem a jó szerencsémben (ez olykor-olykor bejött, mint hokiban a kapus lecserélése). Itt már a gép nem engedi, csak a szabványformációkat. Három csatárnál akkor sem tudok többet előretolni, ha a fejem tetején pörögve éneklek a lengyel himnusz. Oké, hogy profi, meg élethű, de azért szívesen döntenék ilyen dolgokban én. A bírók, akármennyire engedékenyre állítjuk őket, biztos, hogy befújnak mindent a tizenhatoson belül... nekünk. A gép nem nagyon kap büntítet, pedig figyeljétek meg, hogy gyakorlatilag mindig megrúgnak a kapu közelében. Mi viszont alig tudunk büntetőket rúgni. Zavaró lesz, mert sokszor a gép bizony elcsal egy két gólt. Jó viszont, hogy végre kicsit jobban érzékelni a kapu méretét a tizenegyeseknél, mint eddig. Látni, hogy mennyire közel vagyunk a

kor érezni a játékban, amikor egyszerűen nem tudunk egy hosszabb passzt adni senkinek, mert bizony becsúszik, vagy elfejeli az ellenfél a labdát. Olykor-olykor már idegesítően "okosak" ezek a kis szemét CPU-játékosok. Még csak nézem, hogy hova rúgjam, ők már el is állták a labda összes lehetséges útvonalát. Támadás közben is látszik a mentális gyorstalpaló nyoma a játékosok viselkedésében, mert a legtöbb becsúzásunkat átugrálják és kicselezik. Persze ez majd a mi támadásunkban is használható lesz, mert helyezkedni is tudnak végre a srácok maguktól, így szebb és okosabb gólokat is rúghatunk. Ha már sikerült beállítanunk az időjárást, akkor nagyon jól érzékelhető lesz minden talajviszony és hőingadozás. Az esős pályán csúszkálnak a játékosok és annyi lyukat rúgnak, hogy öröm nézni. A labda mozgása is teljesen más, így megpróbálhattok messzebből kapura löni, mert furán pattanhat a bogyó és becsaphat rajtatok kívül mindenki mást is (beleértve a kapust). Mondanom sem kell, hogy a kapusok sem tudnak jeges vagy akár vizes talajon úgy elrugaszkodni, hogy megfelelő erővel és iránnyal üssék ki a labdákat a ka-

hittem. Nem tudom, hogy a "szőkék" hol állnak a fociranglétrán, de nem hiszem, hogy a franciáknál feljebb lennének. Ezt több csapat-

nál megfigyelhetitek majd. Nem mondom, hogy a legközpontibb baj, de ha egy gyenge ellenfelet kapunk és ahelyett, hogy a csapatot kimélve könnyedén győznénk, az első körben kiesünk nem hiszem, hogy bárki is jókedvvel folytatja a focizást. A kapusok szinte már tökéletesen mozognak. Rajtuk már nincs nagyon mit javítani, de a mezőnyjátékosok is (egy-két fura rúgástól eltekintve) gyakorlatilag teljesen rendben vannak mozgáskultúra szempontjából. Az is tetszett, hogy sokszor a játékosok már akkor "hisztiznek" a kapott gól miatt, amikor még nincs benn a labda, de már nyilvánvaló, hogy elkerülhetetlen a gól. A gólörömek és egyéb animációk a megszokott dolgok, ugyanígy a kommentátor, aki azért minden újabb Fifa játékban megpróbál azért becsempészni valami újdonságot, több-kevesebb sikerrel. A Fifa 2001 jó. Nem tökéletes, de baromi jól játszható, élethű és leginkább hangulatos. Rengeteg apró részletbe lehetne még belemászni ebben az írásban, de úgy gondolom, hogy ennek semmi értelme nem lenne, mert aki eddig is Fifa-rajongó volt, az úgyis érzi majd a különbséget, aki viszont most játszik majd először vele, annak úgyis minden újdonságként hat.

Adam



tam egy weboldalon, hogy a fejlesztők (idézem): "egy újabb képi világot alkottak a PC-s Fifa 2001-hez és ezt beleprogramozták a PS-kiadásba is." Hát kérem, nézzék hülyének a jó édes... Itt semmit nem tettek, csak három dolgot az alapbeállításban átállítottak. Az egyik az időjárás. Nem változik, mert mindig süt a nap (kivéve este). Ha a szerencsére akarjuk bízni a dolgot, át kell állítani. A másik dolog a kameraállás és a harmadik a játékosok nevének a kiírása. Nem tudom, ti hogy vagytok vele,

kapuhoz és milyen kicsi a kapus. Kezelhetőség szempontjából nem nagyon változott semmi, a jól megszokott gombkiosztással tudunk passzolni és löni. Szintén sok médiumban találkoztam egy másik hírrel a játékról, amit már sokkal egyértelműbben érezni, mint mondjuk az arcvonások élethűségét, ez pedig a játékosok mesterséges intelligenciája. A focisták sokkal többet "gondolkodnak" és ennek megfelelően több látványos és hasznos dolgot tudnak maguktól csinálni. Talán a legjobban ezt ak-

pu elől. A szabadrúgások szinte nem változtak, talán kicsit nehezebbek és esélytelenebben lövés szempontjából. A csapatok tudása számomra kicsit kaotikus, mert nem feltétlenül a világ legjobb csapatai lesznek a legerősebbek. Mondanék egy példát: világbajnokságot játszottam és kis országunkat az angolokkal, svédekkel és franciákkal sorsolta össze a gép. Én megvertem a franciákat, az angolokkal kinkeserve sen aranygóllal nyertem, de a svéddek úgy lenyomtak, hogy el sem

FIFA 2001

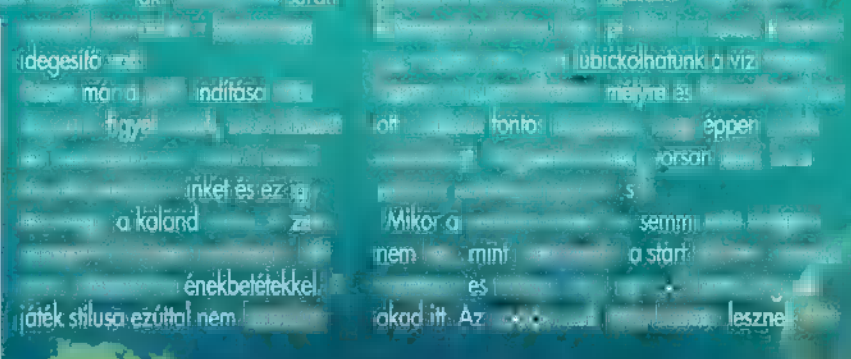
ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZATHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

14 JÁTEKOS
3 MEMÓRIABLÖKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ JÓ LEHET JAVULT.
x - NEM VÁLTOZOTT

85%



The logo for the Muppet Monster Adventure. The word "MUPPET" is in a small, black, sans-serif font at the top left. Below it, the word "MONSTER" is written in large, bold, yellow letters with a thick black outline and a hand-drawn, slightly irregular style. To the right of "MONSTER", the word "ADVENTURE" is written in a smaller, black, sans-serif font, following the curve of a dark, jagged shape that resembles a monster's silhouette or a torn piece of paper. The background is a mix of dark, textured colors like black and grey, with some red and orange splatters, giving it a horror-themed, grungy appearance.



MUPPET MONSTER ADVENTURE

PSYGNOSIS SOFTWARE

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	Á
SZAVATOSSÁG:	KOMPOTER
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	BAROKK

1 JÁTÉKOS

1 KÖNYV

ÁLLÁS

✓ GRAFIKA

ZENE

× HUMOR NÉLKÜL

77%

Nem követtem figyelemmel az utóbbi hónapokban, hogy Kokó végül is kivel fog legközelebb verekedni, de ha jól emlékszem Hamed visszalépett vagy legalábbis valahogy visszamondta a mérkőzést, így még várni kell rá, hogy a régóta várt meccs létrejöjjön. Talán pont azért nem ért rá a nagyképű angol, mert eme alábbi játékot tesztelte otthon?? Ki tudja, a tényen nem változtat megjelent egy "forradalmian új" boksziprogram, ami nem is lett olyan rossz és olyan felületes, mint elsőre gondolná az ember.

Nem könnyű jó játékot faragni ebből a sportból, de pár éve a Victory Boxing már egészen jól sikerült, leszámítva a számomra még mindig érthetetlen mérkőzésmeneteket. Ez gyakorlatilag abban jelentkezett, hogy függetlenül attól, hogy ellenfelünk arcát meddig és milyen hatékonyan püföltük, a végén mindig benne volt a pakliban, hogy egy jól irányzott ütessel lecsap, mint a villanyórát. Ez eléggé lelemboszóan hatott, mert 8 perc tömény püfölés és csapkodás után mindig jött egy váratlan jobbgyenes és három fogammal együtt elvesztettem a mérkőzést is. A Prince Naseem Boxing valamennyire ezt a problémát is orvosolja, de nagy előnye mégis abban rejlik, hogy borzasztóan élethűen szimulálja mindazt a felkészülést és tréninget, ami egy bokszolóknak a mindennapjait jellemzi.

Nem kell meglepődni azért azon, hogy a játék a "herceget" isteníti, már az introban is. A tö-

belül ki kell választanunk az emberünket.

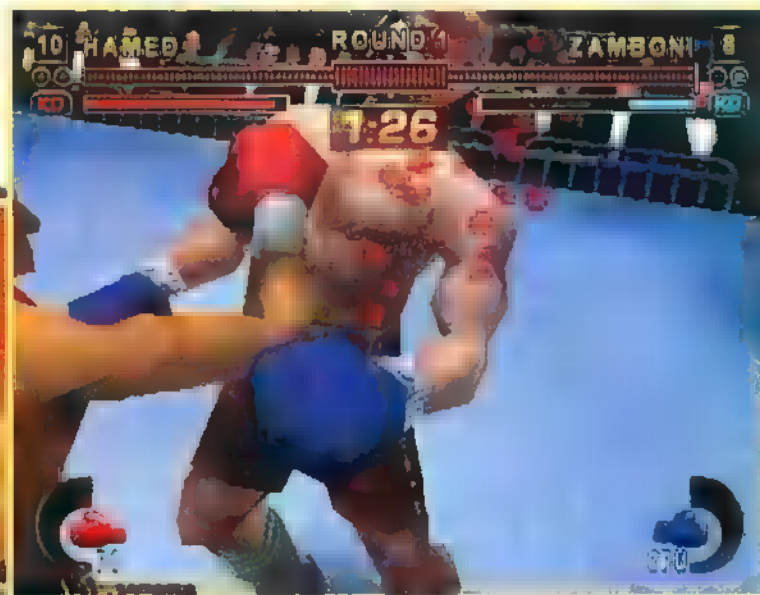
Ahogy nekilátunk az edzéseknek, elég sűrűn beszél a játék névadója és mindenféle közhelyes baromsággal neveteti ki magát, mint például: "...csak akkor lehetsz bajnok, ha igazán akarod...". Ja! Érttem én. Vagy a másik kedvencem az "...oda üss, ahova tudsz...". Ez a Hamed gyerek már akár egy bokszfilozófiai tanácsokat is indíthatna ekkora mentális terjedelmel!

Amikor aztán elkezdünk edzeni, több tevékenység közül választhatunk. Edzhetünk, kihívhatunk, újságokban követhetjük figyelemmel az épp aktuális meccseket vagy akár pihenhetünk és várhatjuk az idő múlását és kondíciónk visszaesését is. Ha a ranglétrán előre szeretnénk menni természetesen

felül a bokszolók felett, egyikben maga az erőlet látható, a másikban a tudat tisztasága (az állóképességünk jelenlegi állapota). Az utóbbinál látni jobban, amikor sokat és jól ütünk, mert az erősen elkezd fogyni ilyenkor és ha elég ügyesek vagyunk és nem ütünk sokszor üresen, hamar a padlóra küldhetjük az ellenfelet. A fenti vastagabbik csíkot inkább úgy érdemes figyelni, hogy nem a kiütésre koncentrálna, hanem a végső győzelemre hajtunk pontozással. A fenti csík

ugyanis azt is mutatja, hogy épp

sul nehéz dolgokat lesz a ringben. Nem nagyon üt, de akkor viszont úgy eltalál, hogy mire megnyomnánk bármelyik gombot, már veszi is a méretet a hullaszállító. Persze a Victory Boxing-ban minden ellenfél ilyen volt, így ez valahol nevezhető előrelépésnek, de nem könnyű és nagyon idegesítő, hogy pusztán ellenfelünk neve miatt csol a gép, mint állat. Nem azt állítom, hogy verhetetlen a pali, de nem fog elsőre sikerülni, akármennyire jók voltak addig.



PRINCE NASEEM BOXING

A játék egyébként nagyon összetett és profi, egy oldalban csak a lehető legfontosabb dolgokról írtam nektek. Aki rajong az ökölvívásért, annak mindenképp meg kell venni a programot, mert élvezetes és már-már szimuláció jellegű.

Tény, hogy akadnak benne zavaros menüpontok és értelmetlen edzésterek, mégis a körítés és a játszhatóság elviszi a hátán az egész programot úgy, ahogy van. En személy szerint nem szeretem Naseem Hamedet, mert egy borzasztóan beképzelt és lenéző sportolónak tartom, mégis eredményei és tudása tényleg megérdemelt egy játékot. A készítők valószínűleg szeretik, így a többük telhető legjobbat hozták ki a PS lehetőségeihez képest. Kicsit több kameraállítás és több ütés lehetne még, de egészben nézve a játék minden alapvető követelménynek megfelel, amit egy boksziprogrammal szemben állíthatunk. Semmi extra, jó és használható.

Adam



kinek áll a mérkőzés. Akinek több strigulája van éppen, az fog a végén nyerni. Nem

sen verekednünk kell, amihez viszont erőlet szükségeltetik. Ezt a tréning pontban meg alapozhatjuk folyamatos edzésekkel és a különböző erőleteink beállításával.

kell mondanom remélem, hogy nem feltétlenül az nyer, aki végigcsapkodja a meccset. A legfontosabb, hogy minden ütésünk célba érjen! Jó, ahogy a játék próbálja érzékelteni egy-egy nagyobb ütés hatását, ilyenkor elhomályosodik a kép és picit lassítva láthatjuk, amit álcapsunkat átfarmálja az ellenfél. Visszatérve Hamed boksztudására, azt kell mondanom, hogy eljutni hozzá nem nehéz, pár nap alatt megcsinálható, de megverni annál inkább. Na, persze nem a könnyű módban, meg a showcase menüpontban játszható meccseken.

A karrier módban eljutva, edzve, izzadva Hamedig, készüljétek fel, hogy piszko-

le megszokott módon láthatjuk verekedni, majd pár pofon után egy igazi Hamed-féle ütessel kiteríti ellenfelét. Remek. A mi kis játékos életünk is ott kezdődik, ahol egy bokszolóé: a tornateremben. Egy viszonylag szép grafikai megoldásokkal tarkított poros, lepattant pályán, ahol két kezdő öklöző püföli egymást, míg mi kiválaszthatjuk, hogy az ökölvívóélet melyik irányába szeretnénk elindulni.

Sokféle verzió létezik, játszhatunk tipikusan amerikai nagymérkőzést sok-sok üvöltő emberrel és tűzijátékkal a bevonuláskor, de nekikezdehetünk a legaljáról a profi boksz ranglétrának és egyenként lépkedhetünk felfelé, amíg el nem érünk Hamedhez, és jól ki nem kapunk tőle. Azt, hogy a "herceg" miért tűnik verhetetlennek számomra, kicsit később kifejtem, most másszunk bele ebbe a ranglétrán, karrierépítő módba. Először azt kell megadnunk, hogy milyen súlycsoportban szeretnénk bokszolni, és ezen

val. Erről nem írnék többet, mert elég egyértelmű, ráadásul öhercegsége is irányítgat és be-beszólogat a jobb edzés és nagyobb önreklám érdekében. Amikor aztán kihívunk valakit és el is fogadta a kihívást, jöhet a mérkőzés.

A meccseket egy elég gyatra animáció sorozat vezeti elő, ami ronda is és rövid is. Sebj, nem ez a lényeg a játékban, hanem maga a verekedés, ami viszont már jól sikerült. Sokféleképp üthetünk, sokféleképp mozoghatunk és az erőletünket is jól mutatja a gép, érthető és átlátható módon.

Két csík található



PRINCE NASEEM BOXING

CODEMASTERS

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

NE JÁTEKOS
A HANGULAT
ANALÓG RÁNYÍTÓ
✓ RÉSZLETES, PONTOS
SZIMULÁCIÓ JELLEGŰ
X NEM KICSIT ÉRTETHELYEN

82%

Mit ne mondjak, mozgalmas hónap ez ■ december! A karácsony miatt ugyanis kétszer olyan gyorsan kellett összehozni ezt a számot, mint máskor, tehát a cikkleadásokkal is nagyon igyekeznünk kellett. Ráadásul a Blue Stinger végigjársásom túl hosszú nyúlt és végül kiszorította a kedvenc Chrono Cross-omat a mellékletből. Úgyhogy kedves RPG rajongó barátaim, sajnós vártnak kell még egy hónapot a karakterlistával, de készüljétek, mert van egy-két zseniális dolog a tarsolyomban! **(Sejteltem. Megint vagy 20e karakter. Martin)**

Rátérve azonban a lényegre, végre megjelent ■ Final Fantasy IX, és természetesen óriási várakozással tekintettem elé. Sajnos azonban ■ egészen olyan lett a játék, mint vártam, ezért néztek el, hogy egy kicsit kritikusabb hangvétellel beszéljek majd róla. A progi megjelenésének időpontja talán nem volt a legszerencsésebb, hisz mindenki, aki az RPG stílust favorizálja, még javában játszott a Chrono Cross-szal, amikor megjelent a legújabb Square csodajáték a Final Fantasy IX. Emlékszem, hogy vártam a nyolcadik rész megérkezését. Szinte már gyermeki lelkesedéssel fogadtam, amikor végre megkaparintottam a japán verziót belőle, és alig bírtam kivárni az angolt. Furcsa mód a kilencedik résznél inkább hűvös kíváncsiság uralkodott rajtam, persze mikor megjött a négy CD-s angol változatban mindent félredobtam (még a Chrono Cross-t is) és másfél hét alatt lenyomtam a játékot. Ezek után egy icipicit csalódott voltam, illetve nem voltam 100%-ig megelégedve. Erre a választ két szóban keresendő: Chrono Cross. A CC-ban ugyanis annyira sok titok, mellékküldetés, fordulat – vagy, hogy egyszerűen mondjam – tartalom volt, amit a FFIIX-nek nemhogy túlszárnyalnia, hanem megközelítenie sem sikerült. Egyszerűen nincs annyi extra a játékban, mint a CC-ban vagy a FFIIX-ben volt, ■ tény. A Chrono Cross ugyanis ahogy azt már múlt hónapban is mondtam – és komolyan is gondoltam – a legértelmesebb RPG játék, talán még a FFIIX-et is túlszárnyalja. De a még mielőtt félreértés lenne ■ dologból, leszögezem: ■ Final Fantasy IX egy nagyon-nagyon jó játék, mindenki, aki rajong az RPG-kért, feltétlenül

hogya a FFIIX és a CC fejlesztésére több mint 3 évet szánt a Square, míg a FFIIX alig több mint egy év alatt lett kész. Nyilvánvaló, hogy amire több időt szánnak, az sokkal jobb lesz tartalmi szempontból, mint amire kevesebbet.

A FFIIX-nél ahhoz képest, hogy milyen rövid idő alatt lett kész rengeteg változás történt a nyolcadik rész óta. Lényegében, ahogy az összes FF játéknál lenni szokott MINDENT megváltoztattak és lecseréltek. Ezért is tisztelem a SquareSoft-ot, mivel más cég évente megjelenő játéka semmi vagy nagyon kevés változást tartalmaznak az előző részekhez képest, míg ■ FF sorozat részei mindig különböznek egymástól. A Square lecseréli a világot, megváltoztatja és javítja a grafikai

stílust. Fantasztikus munka lehet minden egyes részt teljesen megreformálni. Ez történt ■ FFIIX-nél is. Teljesen új harci rendszert kapott ■ játék, még több aljátékot tartalmaz, mint a FFIIX. A stílusában legin-

játék tényleg a legtöbbet ■ FFIIX-ből merít, a harc zenéje például a FFIIX harci zenéjének egy "remixelt" változata.

A játék vizuális szempontból egyszerűen fantasztikus lett. Grafikailag ■ legjobb, amit PS-en alkotni lehet. A karakterek is remekül meg vannak tervezve és jól kidolgozottak. Nagyon tetszett például, hogy amikor elmegyünk valaki

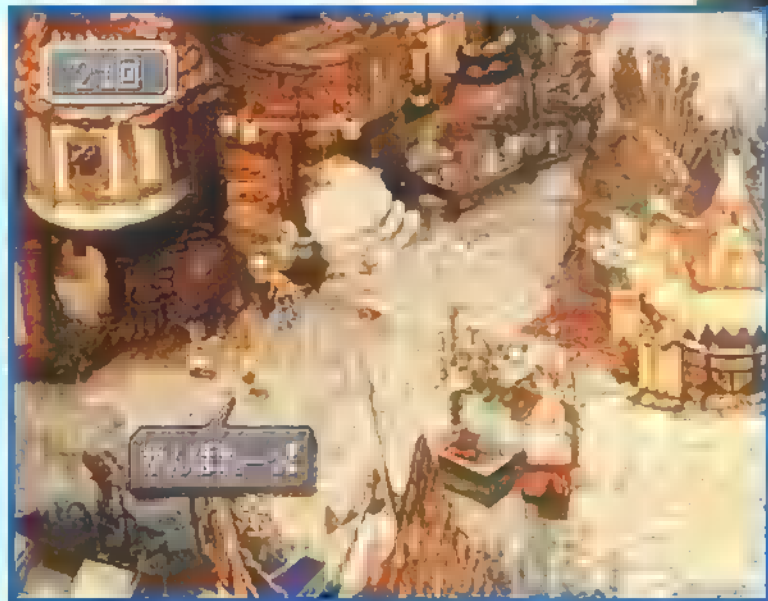
mellett, akkor nézik egymást a szereplők, és egymás felé fordítják a fejüket, amíg mellettük állunk! A harci rész grafikája is jó lett – sokat nem változott –, de a GF (vagy ahogy a játék nevezi őket Eidolon) támadások most is tekintélyt parancsoló ■ néznek ki. Szerencsére nem kell mindig végignézni ■ Eidolon támadásokat, csak kb. minden

tizedik alkalommal, így nem lesznek unalmasak, mint a FFIIX-nél – ott legalábbis ■ 30-adik alkalom után már kicsit untam Ifritet meg többit. A világtérkép is szebb valamivel, nem annyira pixeles, mint a

nyolcadik résznél. A játék zenéit – úgy, mint ■ összes eddigi részét – Nobuo Uematsu komponálta, és természetesen remek munkát végzett. Felcsendül néhány már-már klasszikusnak számító dal (pld. győzelmi, Chocobo és Mog dallam), de természetesen szinte ■ összes zene új a játékban és fület gyönyörködtető néhány szám. Mégis a legjobb az volt, amikor ■ játék elején Evil Forestben felcsendült egy régi ismerős dallam ■ FFIIX-ből. Tudjátok, az ■ szám, amelyik Junon-ban szólt, amikor a Shinra Rufus-t ünnepelte. Nagyon jó nosztalgikus érzéssel töltött el, ami-



FINAL FANTASY IX



szerezze be – bár szerintem már mindenkinek megvan –, mert minőségi darab.

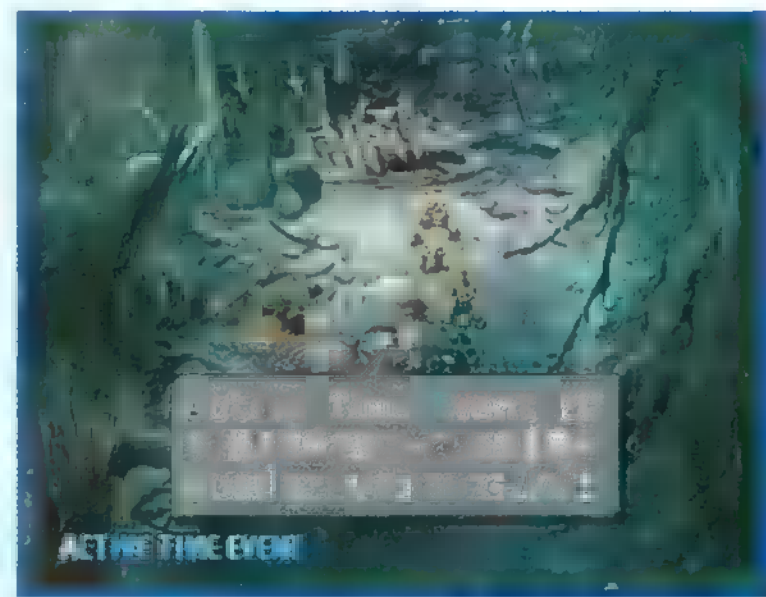
Az RPG-k királya – ezt a címet szerintem a Chrono Cross érdemli ki. Arról van ugyanis szó,

az, hogy ennyire hasonlít a régi részekre ■ játék. Úgy vettem észre egyébként, hogy ■ FFIIX harci rendszere nagyon hasonlít ■ FFIIX-ra, de ezt még később kivesézem. Egyébként maga ■

kor meghallottam, kár, hogy máshol nem szól.

És okkor jöjjön az amiben a Final Fantasy IX verhetetlen, ez pedig a filmek minősége. Épp erről beszélgettünk nemrég Martinnal és arra a megállapításra jutottunk, hogy amit SquareSoft tud alkotni CG animációk terén, arra más cég ■ képes. A PlayStation játékoknak van a legjobb filmjeik, és ezen belül is a Square játékaiknak a CG animációi annyira jók, amelyet más gépen még nem láttam. Komolyan mondom, hogy még Dreamcast-on sem ilyen jók ■ játékok filmjei. Talán csak a PS2-es játékok filmjei lesznek jobbak, de ott mondjuk a DVD miatt. A FFIIX annyira gyönyörű filmekkel rendelkezik, amelynél jobbat PS-en már nehezen tudnék elképzelni. Rengeteg filmet láthatunk játék közben kimagasló minő-

len lesz, akkor ez lesz az utolsó anyaguk, amit készítettek. Ebből az apropóból az anyagot Final Fantasy-nak, azaz Végső Fantáziának keresztelték el. Talán mondanom sem kell mekkora siker lett a játék és ezzel megkezdődött a Square diadalútja. Mellesleg a címben szereplő Final, azaz Végső jelzőt most szó szerint is lehet venni, mert a SquareSoft szándékai szerint ■ FFIIX ■



utolsó PlayStation-re készült FF játék, sőt várhatóan PS-re egyre kevesebb Square anyag fog érkezni, mivel a cég egyre inkább a PS2-re akar koncentrálni, például a FFX és FFXI már csak PS2-re jön – a FFXI mondjuk PC-re és Xbox-ra is, de mindegy. Most azonban ne bánkodjunk,

hogy a Square nemsokára elhagyja a PS-t (egyébként szerintem túl sok PS tulajdonos van ahhoz, hogy ne legyen több Square játék), inkább örüljünk az új FF epizódnak. Mint már utaltam rá, egy teljesen új világot ismerhetünk meg a FFX-ben. Nem aka-

városba Vivi a kis feketevarázsló is, hogy megnézze az előadást. Kisebb nehézségek árán bejut a színházba, miközben Zidane és társai a hercegnő elrablásán fáradoznak. Fordulatot hoz azonban, hogy Garnet unja az arisztokrata életet és saját maga akar a Tantalus-szal menni. Nagy nehezen sikerül a most már furcsa ember-rablás, és menteközben Vivi is csatlakozik a csapathoz, nem beszélve Steiner-ről, aki Garnet hűséges testőre és védelmezője, valamint célul tűzi ki, hogy megvédi Garnet-et a Tantalus-tól és Zidane-tól. Persze a Zidane, Garnet, Vivi, Steiner négyes majd később összekovácsolódik és új tagok is csatlakoznak, de ezt már mindenki derítse ki maga. Maga történet nagyszerű, fordulatos is igazi SquareSoft-os stílusú.

ALEXANDRIA

Előjáróban annyit mondanék, hogy a játék harci rendszerét majd menetközben fogom ismertetni, de csak nagyvonalakban. A főbb újdonságokat is a végigjátszás során fogom elmondani. A végigjáts-

Garnet hercegnőnek furcsa álmomból ébred, amikor a Tantalus hajója szépen lassan befut Alexandriába. Zidane a főszereplő belép a szobába, ahol igen sötét van. Egyelőre ne tegyünk semmit, hanem vizsgáljuk meg fent a polcot, és kapcsoljuk be a Dual Shock-ot. Ezek után kezünkben a gyufával gyújtjuk meg a gyertyát. Hamarosan megérkeznek a társaink is név szerint Blank, Cinna és Marcus. Ahogy belépnek, rögtön a főnök Baku is betoppan, és mivel le akarja tesztelni az erőnket, meg kell vele küzdeni. Tehát jön az első harc! Itt rögtön felfedezzük az első újítást, nevezetesen, úgy, mint az első hat részben megint négy embert irányítunk harc közben! Ez új stratégiát igényel, teljesen más, mintha három embernek osztanánk a parancsot, de ezt kísérletezzétek ki. Ezenkívül, mindegyik emberünk, aki csatlakozik hozzánk, egy bizonyos karakterkaszta tartozik – Zidane például tolvaj. Minden karakternek meglesz a maga speciális képessége,

ezek a képességek nagyon ismerősek lesznek, hisz a régebbi FF játékokban is jelen voltak. Hogy melyik karakter kaszthoz tartozik, azt mentközben elmesélem. A Zidane mellett látható három szereplő egyébként csak ideiglenesen van velünk (tehát olyanok, mint a

játék. A hajó szépen befut, közben egy klasszikus kinézetű feketevarázsló, Vivi érkezik a városba, és őt kell irányítani.

Először kutassuk át az egész várost, mert rengeteg apró cuccot találhatunk, köztük kártyákat is. Kártyázáshoz megint a Négyzettel szólítsuk meg embereket. A szabályokat most ismertetném, mert arról egy kis regényt tudnék írni, ami nem áll szándékomban. Majd a játék során a mogoktól illetve itt az elején Jacktől megtudhatjuk a szabályokat, kérdezzük ki őket, és részletes felvilágosítást adnak mindenről. Egyébként nem nehéz a kártyajáték, a tizedik menet után már tudni fogjuk a szabályokat. Azt ne felejtjük el, hogy csak 100 lap lehet nálunk és összesen ennyi lap van a játékban, tehát a végére mindegyikből egy lesz. Vivivel a városban még ugrálókötelezhetünk is – a történet szerint majd később is. Minél több sikeres ugrásunk lesz, annál jobb cuccot kapunk. (Ezt lehet, hogy csak a harmas CD-n lehet megoldani, de azért próbálkozzunk vele.) Íme, miket kaphatunk: 20 ugrásért 10 gilt, 50 után Cactarot kártyát, 100-ért Genji Card-ot, 200-ért Alexander kártyát, 300-ért Cat Paw Rocket nevű fegyvert Garnet-nek, 1000-ért King of Skipping Title-t. Nem tudom, hogy ez utóbbit, hogyan lehet megcsinálni, mert nekem még a hús is sok volt – talán automata jójával. Ha mindennel végeztünk és kikártyáztuk magunkat, menjünk és beszéljünk a főtéren közepén a bódében álló személlyel. Mutassuk meg neki a jegyünket és kérdezzük ki, amiről csak akarjuk. A jegy az esti előadásra szólna, ám sajnos Vivit át-

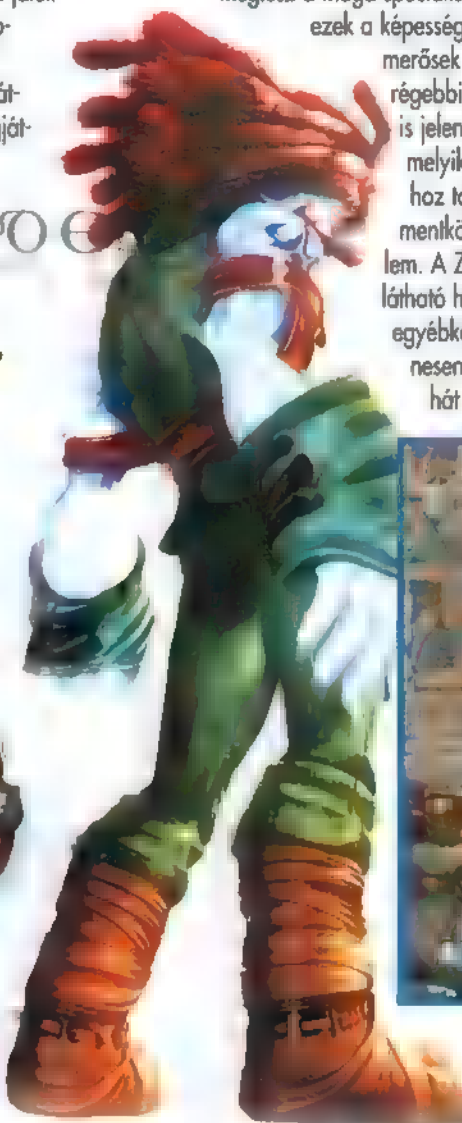


SALADANDOE

REPÜLJEL EGY MÁSIK VILÁGBA!

Vivi

Orniti



FFVI-ban Biggs és Wedge vagy Banon, eset-

leg a FFXVIII-ban Seifer és Laguna), csak a történet egyes részeinél irányíthatjuk őket – ők is tolvajok. Azok a karakterek csatlakoznak, akik

klasszikus módon "bemutatkoznak" és nevet adhatunk nekik, illetve van Trance (limit) képességük – erről később.

Mivel a főszereplő tolvaj, mindig próbáljunk lopni, főleg a főellenségektől, mert jó cuccokat lehet szerezni. Ha nem sikerül a lopás gyengítsük a szörnyet és próbálkozzunk újra, és feledjük, hogy több tárgy is van a szörnyeknél! az elején Baku-tól is lehet lopni, egyébként lesz nehéz legyőzni. A Steal parancson kívül Zidane rendelkezik a Skill ponttal, amivel különféle varázslatokat tanulhatunk meg. Győzelem után egy másik szobába távozzunk, és Baku ismerteti terveket a hercegnő elrablására. Próbáljuk ki mindkét választ (az egyike csak a poén kedvéért) és folytatódik a

verték, mert hamis jegyet adtak neki. Ezt szomorúan, de tudomásul veszi a kis feketevarázsló. Egyébként, ha horcra kerül a sor, ő fekete, azaz támadó mágiaival harcol. Nos, egy másik útvonalat kell tehát találnunk a bejutásra. Ehhez menjünk a főtérről dél-nyugatra, ahol az ács szereli a táblát. Ő hamarosan távozik, ám a helyére egy kis patkánygyerek érkezik, aki el akarja lopni a létrát – ennek segítségével akar bejutni Puck (így hívják) az előadásra. Segítsünk Pucknak és mondjuk, hogy nem jön senki, így tehát a gyerek elviszi a létrát. Ha itt várunk egy kicsit megérkezik Jack, akit kérdezzünk ki a kártyázás szabályairól. Amúgy a városban az egyik gyerek arra kér, hogy keressük meg a kutyáját. Mondjuk neki, hogy megkeressük és menjünk vissza a főtérré és szólítsuk meg az ebet. Ezután menjünk vissza a gyerekekhez, aki ad egy Bomb kártyát! Miután végeztünk, kövessük Puck-ot egészen a létráig, ahol a mog álldogál. Beszéljünk vele, mivel a mogoknál lehet menteni és Tentet használni. Van itt egy érdekes dolog is, ez a Magnet. Ez a mogok világméretű levelezési hálózata jelenti – hasonló az Internethez csak középkori módon működik. Ebben a rendszerben mi a postás szerepét töltjük be, tehát nekünk kell kézbesítenünk a kapott leveleket, amit minden esetben adjuk oda a címzettnak. Mogokat mindig a nagyobb labirintusok végén fogunk találni, és általában mindig kérni fogják, hogy vigyünk leveleket. Ha kézbesítjük őket, cuccokat kapunk – de főleg Kupo Nutot, erről később.

rok túl sokat papolni erről, mert nem szeretném a történet meglepetéseit lelőni.

Egy Gaia nevű bolygón járunk. Ez a föld az embereken kívül otthont ad rengeteg más lénynek is, furcsa, ám emberi intelligenciával megáldott teremtménynek is, tehát az egész világ nagyon fantasy jellegű – ha végigmegyünk egy városon biztos, hogy nem találunk két ugyanolyan lényt. Igazán fejlett civilizáció azonban csak egy kontinensen alakult ki, amit az itt elterülő óriási köd miatt Mist kontinensnek hívnak. A játék egy Alexandria nevű városban kezdődik, amiben a szokásos évi ünnepséget tartanak. Az ünnepség részeként egy színházi előadást is napirendre kerül, amelyet a híres Tantalus társulat ad elő. Ennek a csapatnak a tagja a főszereplő Zidane. A háttérben azonban a Tantalus-nak nincsenek tisztas szándékai, mert azt tervezik (egy titkos megbízó akaratának engedelmességgel), hogy elrabolják Alexandria királyság hercegnőjét Garnet-et. A Tantalus hajójának a megérkezésével egy időben érkezik a



Minden várost és helyszínt kutassatok át, mert – akárcsak az első hét FF-ban – itt is tele vannak kisebb nagyobb cuccokkal a helyszínek. Ha valamit találunk egy "!" vagy egy "?" jel jelenik meg emberünk feje felett. Azt hiszem, belevághatunk a sűrűjébe.

Próbáljunk felmászni létrán, mire egy újabb mog pottyán le az égből – ő Slitzkin az utazó mog, adjunk neki pénzt mindig, amikor kér. Másszunk fel a létrán és a tetőn kövessük Puckot. Menet közben a kéményeket is nézzük meg a cuccok miatt. A tetőn Vivi bemutatkozik, tehát ő is csapat szerves része lesz később. Puck létrájával végül az egyik tetőről bejutunk a színházba.

Újra vált a kép most kezdődik a darab. A Tantalus jó színészekből áll és megkezdődik az előadás. Nemsokára harcra is sor kerül, ám könnyű győzni. Az SFX parancsnak, ami itt megjelenik nincs jelentősége. A darab végén Zidane és Blank párbaja következik. Itt oldalt láthatjuk, hogy melyik gombot kell lenyomnunk. Nagyon gyorsan, abban a pillanatban, amikor megjelenik kell reagálni és lenyomni a megfelelő gombot. Ha a nézőközönség tetszési indexe 100-as, akkor Brahennnek is tetszik a teljesítményünk, és 10 ezer gílt kapunk, más esetben csak pár százat. Egyébként nagyon fontos a reakcióidő, mert ha gyorsan nyomjuk a gombot 2 pont jár, ha lassan 1, ha pedig nem nyomunk semmit vagy rosszat 0. Ötven mozdulatot (azaz az összes) kell tökéletesen megcsinálni a 100-hoz. Érdekes sokszor próbálkozni, mert a pénz nagyon jól jön a játék elején.

A darab végén a kastélyban kötünk ki, ahol hőseink leütik a katonákat és átöltöznek. Körülnézhetünk a kastélyban, de nem sok helyre lehet eljutni, és ott sincs sok minden, ezért baktassunk fel a lépcsőn, ahol összefutunk egy fehérvarázslóval. Mint Blank kideríti Garnet az, aki elfut, így barátaink utána erednek. Nemsokára Brahen két talpnyalójával is megismerkedünk.

ered Zidane is, és Steiner is próbálkozik, igaz ő pórol jár. Újra Zidane-t irányítjuk, kövessük Garnetet. Lent a hajó aljában végre elkapjuk, és arra kér minket, vigyük magunkkal. Elég furcsán sikerül ez a rablás, hisz az elrabolandó személy kalandvágyból velünk akar tartani. Ezután Cinna segít elszökni és egy álruhás lovag (Blank) segítségével egérutat nyerünk. Lent a nagy motor-szerű gépet vizsgáljuk meg, és tekerjük először a jobb, aztán a bal oldalra (középen) a kapcsolót. Két doboz landol lent. Vegyük fel ezekből a cuccokat és távozzunk a bal oldali ajtón. Itt váratlanul belebotlunk Steinerbe, akit le kell győzni. Garnet is velünk lesz, ne tévesszen meg senkit, hogy mutatkozott be, később megteszi és ő

Persze az ő kivételével ez Zidane-nak és Garnetnek jól megy, ám a darab végén megzavarja az előadást egy kékruhás, nagy kalapos kissrác, akinek soha nem lehet látni az arcát. Vivit ugyanis, aki a közönség soraiban élvezi a játékot, rajtakapják, hogy nincs jegye. Némi kergetőzés után Vivi a színpadra menekül és egy kisebb tűzvarázslattal véletlenül meggyújtja Garnet ruháját, így világossá válik mindenki előtt, hogy a hercegnő szökik. Újabb harcra kerül a sor Steiner ellen. Vivi is velünk lesz, ő a feketevarázsláson kívül (Blk Magic), rendelkezik a Focus parancssal, amivel erőt gyűjthetünk és a következő varázslatunk erősebbet fog sebezni – Vivivel se támadjunk fizikailag, mert nagyon keve-

ban, és a hajó lezuhan egy gonosz sötét erdő közepébe. Nem sokkal ezután Brhane kiadja a parancsot Thornnak és Zornnak, hogy bármilyen áron szerezzék vissza Garnetet.

EVIL FOREST

Az Evil Forest-ben zuhan le a hajó – innen élve még senki nem jutott ki. Majd mi! Érkezés után nem sokkal megismerkedünk egy újabb újdonsággal, az "Active Time Event"-tel, ezzel az éppen egy időben, de más helyen történő eseményeket nézhetjük meg. Amikor a képen megjelenik az ATE felirat, nyomjuk meg a Select-et és így válasszuk ki, melyik ATE-t akarjuk kifürkészni. Egyébként lesz olyan is, amikor több ATE közül választhatunk és ha megnézzük egyiket, akkor a másikat már láthatjuk. Én nem mindig

Adelbert Steiner

Freija Crescent

FINAL FANTASY IX

Ők Thorn és Zorn, akik mivel hiányolják a hercegnőt, figyelmeztetik Brahent. Ő felkéri legjobb lovagját Steinert – aki bemutatkozik –, hogy keresse meg Garnetet. Steiner a kissé szórakozott Pluto lovagok kapitánya, mellette áll a királynő másik lovagja is Beatrix. Steinert irányítva hagyjuk el a kastélyt (közben azért beszéljünk, akivel lehet) és a szö-

is véglegesen csatlakozik. A hercegnő nagyon hasznos gyógyító varázslatokkal rendelkezik – fizikai támadásokkal ne is próbálkozzunk vele – ezért a csapatom állandó tagja volt. A másik speciális parancsa ismerős lesz, ez ugyanis a SUMMON. Ezzel hívhatunk Eidolon-okat, igaz majd csak a kettős CD közepétől lehet használni. Garnet tehát jó szereplő érdemes a csapatban tartani. A Steiner elleni harc nagyon könnyű lesz. Mikor elfogy a HP-ja egy támadást csinál, ám hálá Blank-nek, emiatt egy csomó bogár (oglop) ugrik a lovag nyakába, így tovább menekülhetünk. Kisebb futás után a színpadon találjuk magunkat, ahol közben megy az élő előadás. Nincs más megoldás, hőseinknek rögtönözniük kell, még Steinernek is.

set sebez, de nem is erre kell használni. A győzelem most sem fog nagyobb megerősítést jelenteni.

A harc után Baku beindítja a hajót, így megpróbálunk távozni a városból, ám Brahen örült módon megtámad minket – még az érdeklí, hogy a lánya a fedélzetén van. Az ágyúkon kívül egy BOMB-ot is bevet ellenünk, aki Steiner háta mögött landol. Újabb harc következik Steiner ellen, akit hiába figyelmeztetnek a többiek, hogy egy növekvő Bomb repked mögötte, csapdát sejtve ránk sem hederít. Mikor legyőzzük Steinert a Bomb felrob-



kőkútnál forduljunk balra. Egy nagyobb tornyot kell találnunk, melyben szépen kezdünk el felfelé menetelni. A tetején meglátjuk Garnetet és Zidane-t. A kisebb filmben Garnet leveti magát a magasból (persze a köté van nála), a nyomába



fogom felsorolni az ATE-eket, amik bejönnek. Lesz néhány ATE, amit kötelezően meg kell nézni. Nos Garnet és Vivi menekülnek valami elől, így hát menjünk bentebb az erdőbe. Nemsokára megtaláljuk Vivit, Steinert és Garnetet is, aki elég rossz passzba került, mert egy szörny fogságba ejtette. Ki kell szabadítani. Ebben ■ harcban több új dolgot megtudunk.

Először is most jön be először a Trance, azaz a limit. A HP-nk alatt láthatunk egy csíkot. Ahogy sérüléseket szenvedünk el az ellenfelünktől, ez ■ csík töltődni fog, mint a FFVII-nél. Ha betelik, emberünk automatán átváltozik, azaz Trance-t csinál. Trance alatt némileg módosulnak karaktereink képességei és kinézetük is jelentősen megváltozik. Zidane-nak bejön ■ Skill helyére ■ Dyne (emlékeztek a FFVII-ből rá, Barret barátja volt) parancs, amivel ERŐS varázslatokkal söpörhetjük el a szörnyeket. Steiner erősebbet támadhat, Vivi kettőt varázsolhat egymás után Trance alatt. Garnet-nek az Eido-lon parancs kerül ■ Summon helyére. Ha Eidolonnal idézünk meg egy szörnyet vagy istent, akkor az – amíg ■ Trance tart – mindig előjön és megcsinálja ■ varázslatot, amire képes. A Trance addig tart, amíg a csí-kunk alul rendelkezik némi energiával.

A második újdonság, hogy kombinálni tudjuk egy-mással Steinert és Vivit. Steiner

vény. Ő nem hagyja magát – mégiscsak egy feketevarázsló – mivel folyamatosan támadni fogja a szörnyet még így is fogságban. Azért gyógyít-suk, ha rászorul, és folyamatosan támadjuk a va-dat. Nem lesz nehéz elintézni. Sajnos Garnetet így is elrabolják, mi pedig visszatérünk ■ hajóra. Itt először Steinert láthatjuk, bánkodik, hogy nem sikerült a hercegnőt megmentenie. Aztán vált ■ kép és Zidane és Baku kerül ■ középpontba. Zida-ne meg akarja menteni Garnet-et, ám ezt Baku nem akarja engedélyezni a veszélyes erdő miatt. Távozzunk ■ szobából és vizsgáljuk át ■ hajó ron-csait, mert dobozokat és cuccokat találhatunk. Nem sokára 3 ATE-t jön, nézzük meg őket. Be-széljünk Blankkel, aki arra kér, hogy látogassuk meg Vivit. Csevegjünk a kis varázslóval és ■ visszaemlékezés után, a lépcsőnél vá-lasszuk, hogy megmentjük a her-cegnőt. Hamarosan Blank érkezik hozzánk, aki arra kér, hogy men-jünk Bakuhoz – beszélni akar ve-lünk. Baku azt a feltételt szabja a távozásunkhoz, hogy le kell őt győzni. Nem lesz nehéz, csak gyó-gyítsunk. A győzelem után kiválunk ■ Tantalusból és megkapjuk az engedélyt a távozásra. El-őször beszéljünk Steinerrel, aki vonakodva, de rászánja magát, hogy velünk tart a hercegnő megmentésére. A végén azt tanácsolja, hogy be-széljünk Vivivel. Steiner szerint Vivi óriási hatalommal rendelkezik, ezért nagyon tiszteli a kicsi mágust, mindig Vivi mesternek szólítja. Miután Vivi is csatlakozott, a kijáratnál Blank ad egy adag gyógyszert, ami jól jöhet még, ha megtaláljuk Garnetet. Vásároljunk be – főleg Potion-ból – és menjünk az erdő mélyére. Útközben egy ATE-t jön, mely során a hajón a zenészek rácsendítenek Rufus ünnepi dalára a FFVII-ből. Hihe-tetlen érzés volt ezt ■ dalt újra hallani, én visszamentem ■ hajóra és percek-n keresztül hallgattam. Miután végeztünk a nosztalgiával, mehetünk tovább. A kis tónál jön néhány ATE-t, majd igyunk a vízből, így maxi-mumra töltődik ■ HP-nk MP-nk. A mognál ment-sünk és ne feledkezzünk meg ■ Mognet-ről sem! Folytassuk utunkat az erdőben, ahol egy kisebb film után megtaláljuk Garnetet, akit egy nagy növény tart fogságban. A szörnyet támadjuk tűzzel és FireSword támadással és sokat gyógyítsunk – ugye vettetek Poition-t? Egy idő után Blank is meg-jelenik és segít megölni a szörnyet. A siker után Zidane Blank gyógyszerével meggyógyítja Gar-

net-et, ám a feledő erdő elől menekülnünk kell. Mikor visszakapjuk az irányítást, rögtön lépünk ■ menübe. Itt egy nagyon szemtelen és szemét dol-got csinálhatunk. Lépünk az Equip menübe és szereljük le Blank összes cuccát, ■ kardját is cse-réljük le egy gyengébbre – neki úgyszincs szüksége rá, nekünk viszont fontos lehet ■ néhány bonusz cucc. Ha végeztünk, szaladjunk tovább, a harcok nem lesznek nehezek. Végül kikerülünk az erdő-ből, ám sajnos Blank nem ilyen szerencsés, mert ■ kövé váló erdőben megmentve Zidane-t ő is meg-dermed (Petrify). Zidane nem aggódik érte na-gyon, mert szerinte később vissza lehet változtatni. A csapat letáborozik ■ erdő szélén. Hamarosan egy ATE-et láthatunk melyből ■ játék – azaz egy mog – rengeteg mindent elmagyaráz. Többek kö-zött azt, hogy hogyan lehet varázslatokat ta-nulni. Nagyon egyszerű: a felszerelések-kel, fegyverekkel tudunk varázslatokat és tulajdonságokat megtanulni. Majd-nem úgy, mint a FFVI-nál, hisz ott is felszerelésekkel (és persze Ésperek-kel) lehetett varázslatokat tanulni. A tárgyaknál alul láthatjuk, mi-lyen varázslatot vagy tulajdon-ságot fog tanítani, és mennyi AP

hogy mennyi kell). Ennyit erről a további részlete-kért kérdezzétek a mogot. Egy mog érkezik a tá-borunkba, aki nekünk adja ■ Moogle's Flute-ot. Ezzel a térképen a Négyzettel hívhatjuk a mogot, akinél menthetünk és Tentet használhatunk. Némi beszélgetés után a csapat elhatározza, hogy el-őször is keres egy biztosabb várost, de ehhez el-őször át kell kelniük a jégbarlangon.

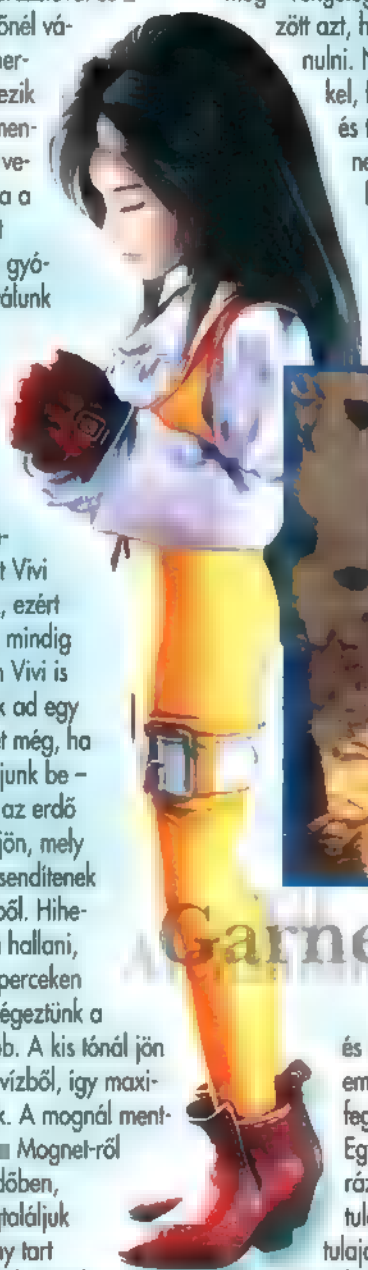
THE GAME

A Select-tel vehetjük elő ■ Blanktól kapott térké-pet. Elég kicsinek tűnik, de ne felejtsük el, hogy ■ csak egy kontinens térképe ■ ■ egész világe! Keressük meg ■ jégbarlangot és menjünk oda. Ha akarunk, nézelődhetünk is a térképen, de egy le-zárt kapunk kívül ■ sokat találunk. A barlangot jól kutassuk át, és vegyük fel az összes doboz tar-talmát. Néhány helyen Vivi segít kiolvasztani a falat. Végül két irányba mehetünk tovább. Először válasszuk a bal oldalt és olvassuk ki a mogot, akinél mentsünk! A jobb oldalon a hidegtől össze-esnek embereink, csak Zidane kel fel később. Vele menjünk előre és megtaláljuk ■ hideg forrását, pontosabban, aki okozza ezt a jégvihart. Egy fe-kete varázsló az, név szerint Black Waltz No. 1.

Ő hasonlít Vivihez, ám felnőtt ■ gonosz. Mivel nagyon kötekedik, tanít-suk meg kesztyűbe du-dálni! A baj az, hogy egyedül leszünk ellene és egy barátot is hívni fog egy nagyobb kigyó személyében. Próbál-kozzunk lopással addig, amíg a Trance betöltő-dik, és ha ez megvan szó szerint elsöpörhetjük mind a kettőjüket. Egyébként a varázslót támadjuk először, mivel

be fogja gyógyítani a testőrét. A kigyón közepén lesz egy gömb, ez ahogy pirosodik, úgy fogy az energiája. Győzelem után valaki azt mondja, hogy: "Még van kettő", és láthatunk két figurát rövid időre. Csak nem Thorn ■ Zorn az? Men-jünk vissza barátainkhoz és velük együtt távoz-zunk ■ barlangból. Fent a hegyen a köd fölé ke-rülünk, láthatunk egy kis falut meg egy tornyot. Először a tornyot látogassuk meg, ahol egy kávé-mániás öreg lakik. Ő arra kér, hogy hozzunk neki három nagyon különleges kávé-t. Ha mind meg-van hozzunk el neki ad valami érdekeset – majd kitérek rá, hogy hol vannak a kávék. Ha végez-tünk, mehetünk ■ faluba, Dali-be.

A következő számban jön a folytatás!
Veres Miki



Garnet

kell hozzá. A va-rázslatokat piros kristály jelképezi, és ha megvan ■ AP, ami kell hozzá, emberünk megtanulja. Ha levesszük fegyvert, akkor is használhatjuk. Egyébként, amíg tanulunk egy va-rázslatot, addig is lehet használni. A tulajdonságainkat (védelem a káros tulajdonságok ellen, Counter, több HP, MP stb.) zöld színűek és az ability-nél te-hetjük használatba őket. Minden emberünk kristá-lyokkal rendelkezik, melynek száma szintlépésnél nőni fog. Ahhoz, hogy egy képességet használ-junk, rakjunk bele kristályt (mindig ki lesz írva,

ugye lovag, és alapból a SwordArt paranccsal rendelkezik, amik speciális "lovagi" támadások. Ha Vivi a csapatban van, megjelenik SwordMa-gic, amely során Vivi némi varázslattal megsegíti Steinert aki – főleg a játék elején – hihetetleneket tud sebezni. Kiemelném, hogy az MP ilyenkor Steinertől fog, továbbá Vivit ugyanúgy tudjuk használni, ha csinálunk Steinerrel SwordMagic-et. Vivi szinte összes támadó varázslatát használhat-juk Steinerrel kombinálva. Később némi fejtorést fog okozni, milyen csapatösszeállítással játszunk, hisz ha nincs Vivi ■ csapatban, nem tudunk SwordMagic-et csinálni.

Most azonban koncentráljunk az aktuális harcra, azaz mentsük meg Garnetet. Vigyázzunk, mert a szörny szívja az energiáját és ha elfogy ■ HP-ja meghal, tehát idővel gyógyítsuk be. Támadjuk Vi-vi Fire és Steiner FireSword támadásaival. Győze-lelem után Vivi van soron, tehát őt kapja el a nö-



FINAL FANTASY IX

SQUARESOFT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ÉRTELMEZÉS / HANGULAT:	KIVÁLÓ
ÉRTELMEZÉS:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (QUAL SHOCK)
HAZI PP JÁTÉK, PROFI TÖRTÉNETTEL
GRAFIKÁVAL ÉS FILMEKKEL
ELVEZETES JÁTÉK
X SAJNOS NEM JÁRTA A TARTALMAZ,
MINT A CHRONO CROSS ÉS SOKKAL
TÖBB A TITOK IS

91%

Valahol a világon, egy ősi templom falai közt, évszázadok óta elfeledve áll egy titokzatos ördögi gépezet, mely mérhetetlen energiával rendelkezik. Azonban ahogy az lenni szokott, merő véletlenségből felfedezi valaki, aki saját kis megalomán világlegigázó terveihez akarja felhasználni. Jelen esetben ez most Major Maxim és lelkes kis csapata, és már nincs is hátra sok idő, hogy sikerüljön beindítaniuk a masinát. Ideje lenne tehát, hogy valamelyik ügyeletes hős a helyszínre siessen, és a rosszfiúk körmére nézzen.

hogy Amerikában saját képregény fűzetük van, ami nem annyira sikeres, mint mondjuk a Pókember, de valószínű megvan a maga kis közönsége, akik most nagy örömmel teszik rá a kezüket hőseik kalandjait tartalmazó PS korongra. A játék nagy elődök jól kitaposott ösvényét követi. Vannak bögyös főszereplők a Tomb Raider, van akció, mint a Syphon Filterben, és lopakodás a Metal Gear Solid-ból. Ebből gondolom mindenki kitalálta már, hogy egy külső nézetet használó akció programról van szó. A játék egy hosszabb történetet dolgoz fel a kalandjaik közül, és tizenkét pályán keresztül irhatjuk a gonoszt, amíg pontot nem teszünk végére. Küldetéstől függően mindig más lányt fogsz irányítani. A különbség általában az alapfegyverekben – Sydney például egy ostorral és egy távcsöves fegyverrel van felszerelve, – és a speciális mozgásaikban van. Abbey vetőd-

nyítás között választani. Ez utóbbi annyiban különbözik a simától, hogy az L3-mal lehet löni, a jobb analóg karral pedig nézelődni lehet, ha célozni akarsz, azt R3-mal tudod kivitelezni. Nézzük a simát. A D-pad-dal evidens mit lehet csinálni, az X a lövés, a Négyzet az ugrás, tudsz előre felé is meg hátrafelé is ugrani. A Kör az akciógomb, ezzel tudsz ládát nyitni, kapcsolókat átnyomni, létrákon mászkálni, vagy a nálad lévő

kiválasztott tárgyat használni. Ha valami nem reagálna a Körre, azt általában szét kell löni. A Háromszöggel tudsz egyfajta belső nézetre váltani, ilyenkor D-pad-dal lehet manuálisan célozni, ha befogad a célpontot, a célkereszt pirosra vált. Oldalazni az R2-vel és az L2-vel tudsz. Leguggolni az L1-gyel lehet, guggolás közben nem csak előre-hátra tudsz bukfencezni, hanem oldalirányban is, két oldalazás gomb segítségével. Leguggol-

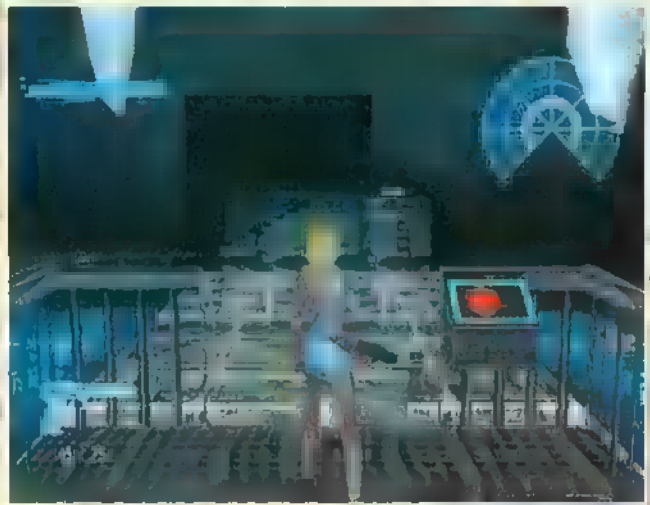


Nézzük, csak ki jöhet számításba? Lara még mindig nem ásta magát ki az egyiptomi templom romjai alól, Gabe Logan szabadságon van, Claire-ék csak zombis megbízatásokat vállalnak el, Solid Snake az új játékán dolgozik, Regina-éknak épp elég bajuk van a dinókkal, viszont asszem Croc és Spyro pont ráér.

ni tud, míg JC ugyanerre a gombkombinációra egy Trinity-s ugrást mutat be.

AZ IRÁNYÍTÁS

Sajnos mind a manuális, mind az automata célzás enyhén gyatrára sikerült, úgyhogy mindenkinek csakis a hasznára válhat, ha egy kicsit foglalkozunk az irányítással és az ellenfelek legyűrésére irányuló egy-két taktikával. Lehet sima és analóg irá-



Áááá, még sem jó, ide valami dögösebb csapat kell, akik rutinosak, jártasak a közelharcban csakúgy, mint a tűzharcban, megvan megfelelő technikai felszereltségük, képesek titokban bejutni jól őrzött objektumokba, és ráadásul bomba jól néznek ki. Megvan! Küldjük ki a terepre a Veszélyes Lányokat azaz Danger Girl Team-et. Ja, hogy nektek ez a név nem mond semmit? Akkor most gyorsan elmondanám, miről is van szó, Danger Girl egy négyfős kis csapat, három szexi bombázó kiscsajból és egy paliból áll, pont, mint Charlie Angyalai, azzal a különbséggel, hogy JC (nem összekeverni CJ-vel), Sidney Savage, és Abbey Chase klasszisokkal jobban néznek ki az elfuserált "angyaloknál". Meg az sem mellékes tényező,



ni főleg tereptárgyak mögött hasznos, mert így még ■ gránát robbanásától is védve vagy. Lopakodni/sétálni az R1-gyel lehetséges, ha valamilyen fal mellett vagy szintén az R1 használatával a falhoz tudsz lapulni. Így haladni az L2/R2-vel lehet (mint a Metal Gear-ben), ha egy sarokhoz érsz, ugyanezzel ■ két gombbal lehet kibújni (ha elengeded őket, a szereplő visszalapul ■ falhoz).

A különböző speciális mozgásokat oldalakozás közben tudod végrehajtani, úgy hogy egymás után kétszer gyorsan megnyomod az ugrás gombját. Van még egy "frükk", ha kétszer egymás után gyorsan megnyomod a Le irányt, a figura 180 fokot fordul. Mint mondtam a célzórendszer elég rtyi, a manuális célzást csak akkor

zelharcba bocsátkozni. Ellenben az viszont nagyon tetszett, hogy közelről le tudnak minket ütni, és még a földön is van lehetőségünk mozogni, gurulni, stb., sőt néha még az átvezető animá-

amiket neked kell megoldanod. Ilyen például rögtön az első pályán hogy a teherautóról lelopott üzemanyagot a ge-

nerátorba töltöd stb. Azért ne ijedj meg, ha valamit használni lehet, azt a gép mindig kiírja. Minden pálya



góriába tartozik, a textúrák is csak néha látszódnak át. A szereplők is végre nem csak helyben futnak, mint mondjuk a Syphon Filterben. A zenék nekem tetszettek, a hangokkal sem volt egetverően nagy baj, sőt a szereplők folyton dumálnak egymással. Az ellenfelek is megfelelően vannak kidolgozva, seggberúgják a túszt, oszlop mögül kisandítva viszonozzák a tüzet, gránátot dobnak, a haláluk után még húzzák a ravaszt. A környezet is hitelesen lett kialakítva, a havas pályán például még a szereplő lehelete is látszódik. Persze nem annyira kidolgozott és részletes, mint a Metal Gear, és sokkal rövidebb, mint a Syphon Filter, mégis nagyrészt elégedettek lehetünk, ha már megvettük a játékot, mert aki ezt két programot szerette, az most is egy jót

ciókban is nekünk kell irányítani a figuránkat, és bizonyos gombkombinációk segítségével (a gép mindig kiírja) tudunk kijutni a szorult helyzetekből. A képernyőn fel van tüntetve az energiánk, hogy milyen fegyver és tárgy van nálunk éppen, és van egy hasznos kis segítőtársunk is a radar. Ezen a Metal Gear-hez hasonlóan fel van

tüntetve az ellenfelek helyzete (a különböző színek a viselkedésüket szimbolizálja: gyanútlan, keres minket stb.), így aztán nem érhet minket meglepetés, kivéve, ha egy szinttel alattunk vagy feletünk van valaki. A SELECT-tel lehet elővarázsolni az inventory-t. A bal oldalán lehet a fegyverek között válogatni, ha



érdemes használni, ha az ellenfelek nem vettek még észre. Egyéb esetekben mindig várd meg, hogy megjelenjen az ellenségen egy célkereszt, ez jelzi, hogy az automata célzás befogta az illetőt. De még így is kétséges, hogy elsőre sikerül eltalálnod a palit, úgyhogy az a legjobb megoldás, ha támadás közben oldalazol is, ez általában mindig beválik. Elég gyenge húzás volt a készítőkről, hogy ha elfogy a töltényünk, nem lehet kö-

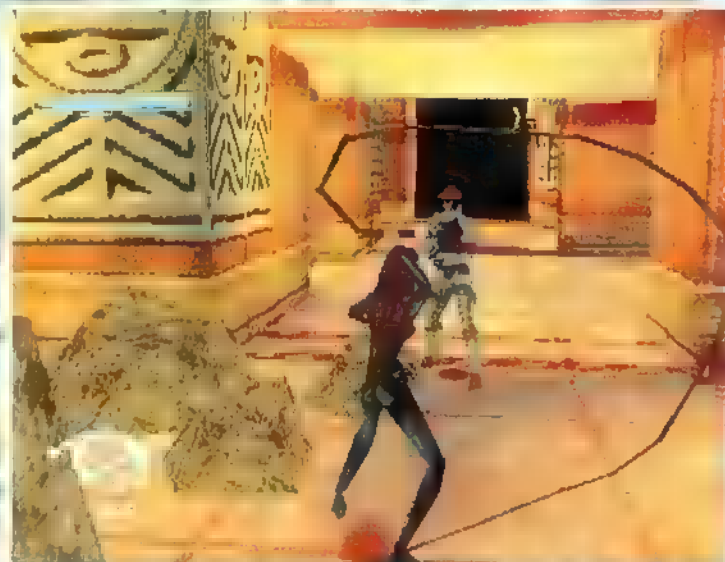
egy fegyver képe csak halványan látszódik, csak töltényünk van hozzá, de maga az eszköz még nincs meg. A jobb oldalon a használati tárgyak vannak, jó hat tudod, a cuccokat csak akkor tudod használni, ha ki vannak választva. A Négyzettel egy újabb képernyőre kerülsz, ahol többek közt ■ pályán elvégzendő feladatok listáját is átolvashatod. Egyébként a feladatok végrehajtásában az ellenségen kívül, sok kis buktató is akadályozni fog,

előtt van egy eligazítás, néha még videó is. A legjobb viszont az, hogy a pályák közben is rengeteg átvezető animáció van, ezek legtöbbször azért kerülnek lejátszásra, mert a ténykedésünk kihatással van a környezetünkre is. Talán éppen ezért szép gördülékenyen, és mindig érthető módon folyik az akció, és humornak sem voltak híján a készítőkről. Fegyverekből is kapunk eleget, a tizenegyedik pályán pedig magát Major Maximot kell legyűrnünk. A grafikát nem lehet nagyon lehúzni, bár nem ez a legszebb játék PS-en, mégis ■ szép kate-



fog szórakozni. Mégis valami hiányzik belőle, hogy igazi klasszikussá váljon, és ezen még a hatalmas dudák látványa sem segít.

CSIPI M LEE



A FIGURÁKAT KERESD AZ ETE SHOPOKBANI



DANGER GIRL

THQ

GRAFIKA: 30
JÁTSZHATÓSÁG: 30
SZAVATOSSÁG: 30
ZENE / HANG: 30
HANGULAT: 30

1 JÁTÉKOS

1. JÁTÉKOS
JÁTSZÁSI RÁNYTÓ DUAL ISMER
✓ TILTOTT FŐHŐSNÖK. NEM KÖR
DETLEN LÁTSZÁSI HANG
MEGKOMPONÁLT HANG
× LÉTEZIK HOSSZABB ÉS RÉGE
BUTTAZ GYENGE A HANGULAT

88%

Kérdem meg a Wimples-sal, má és ezt Martin is jól tudja. Hmm... talán éppen ezért kár ki a kezem köztlenkedés, hogy egy pulzáló világban éljünk? Először gondolatban világosan következik, hogy a Blade valójában egy vámpírról szól, mely az egy filmét a PlayStation 2-re. A hangos című film hozza a közéletben a csodát, a csodát és meg van a helyen a világban. Ez a mennyiség vámpír és a modern megvalósítás, nem a gáz a világ – a világ a modernizáció. Itt kellékei. Természetesen ezt nem lehet ki a kezéből, hogy egy világban van, mert a világban már jó ideje a világban már. A világban most itt van, a világban túl sok él-

Wampirok és az emberek együtt élnek egymás mellett, csak éppen az emberek nem vannak semmiért imént ahogyan általában lenni szokott. A vámpírok titokban bukkantak fel, Wampir Szórványok helyek nyitnak szerte a világ felé. Ahol csak lehet, irtják az embereket, szívják a vérüket. A vámpírok szövetség egy olyan csoportra készül, melynek célja a foglalkozás a vámpír faj a földön és a védekezés a vezetés. Egy ősi

A legújabb hírek szerint a vámpírok nem csak a
 vámpír posztitton él. Magukra
 állítani ezt a természetüket, amire
 a vérszívók képesek. Valójában
 Pango egy ember és egy vámpír
 fia. Egy különleges képességgel
 bír. Tökéletesen meg tud lenni a
 fényben és a sötétben egyaránt, a
 vámpírok módjára és testi szükség-
 seget is kielégíthet. Míg az ember
 nem, az emberek oldalán áll
 és az őt békés érzéssel látja, ezt
 mint a vámpír voltát, bár nem

suk mindenképp feltüntetjük a
lapunkon, de ez sem barmok-
lak a végzettségig. Szegednek na-
kik és annak ki mindenki között
márna van-e állás. Itt tart a
helyzet most, és bele is paltan-
tunk fenge bőrébe és utolhatjuk
az irányítást.

VÉRCSÖPÖGÉS

Beszámítva a CD-t a géphez, egy kis időtelődés után már spédva jár.

BLADE

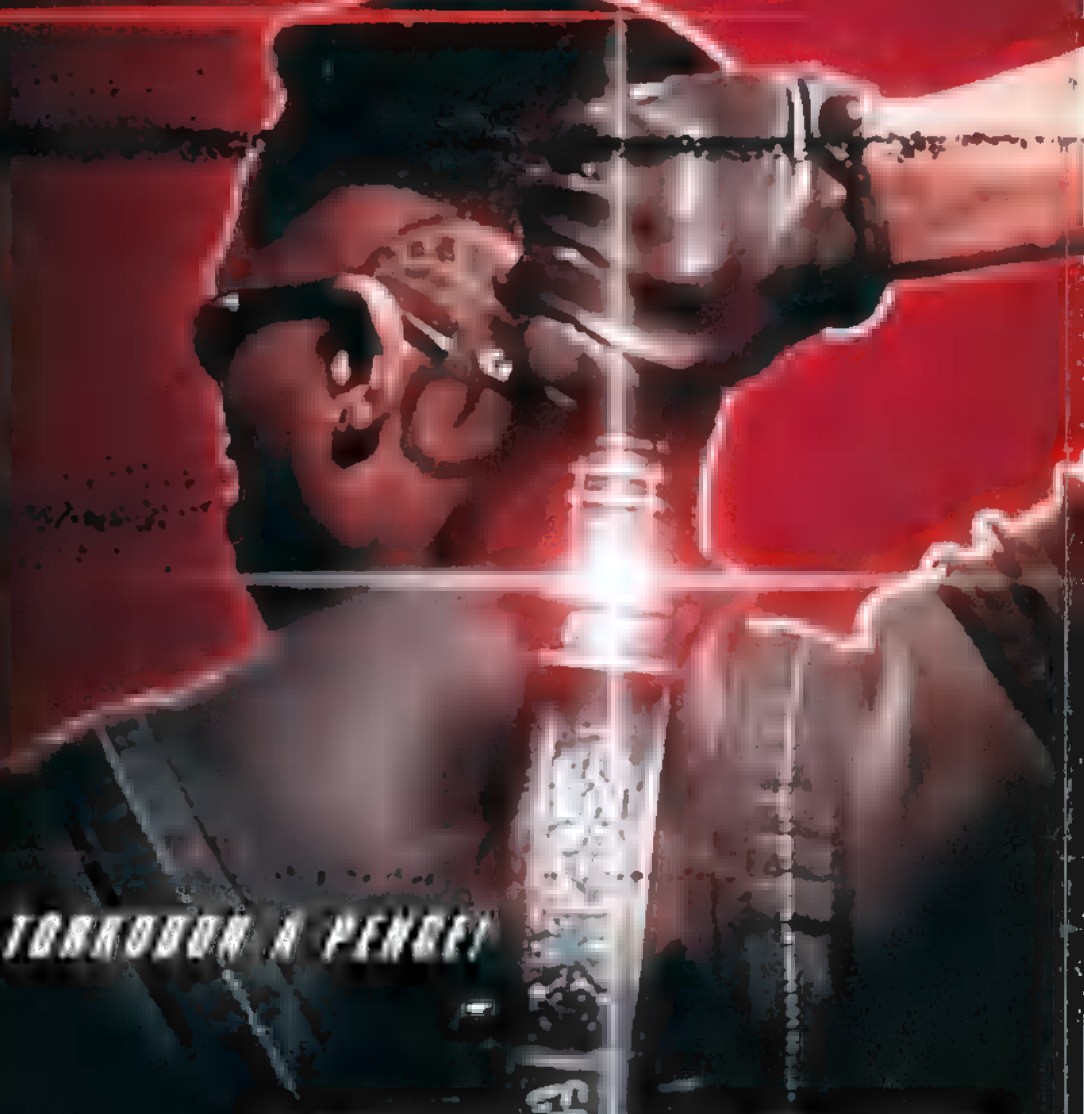


Érkezni kellett a színházba a
doki. Néztem, mi a helyzet művel-
ők, könyv, srácok ott is messze
a színházba, a színházban.

PENGE SUHINT

Ennek elmesélem a történetet
mert bizonyára van olyan olvas-
társ, akinek az életéből kimaradt
a film. Szóval a történet napjaink-
ban játszódik, egy olyan világban
= a mi világunkban (!) =, ahol a

írás szerint léteznek olyan
varázslatok, melyek nem
erősségüre képesek lenni
ni egy vámpírt és az őt
teljesen képes lehet bármire
bárkit, bármilyen
bármilyen módon. Képes
lesz fényt és szétben
nyitani a lélek és a szív között
szorozódik. Igen ám, de a jóttak
sem pihennek az alatt, ugyanis az
a földön egy ember, Penge, aki
nem is egészen ember. Minden



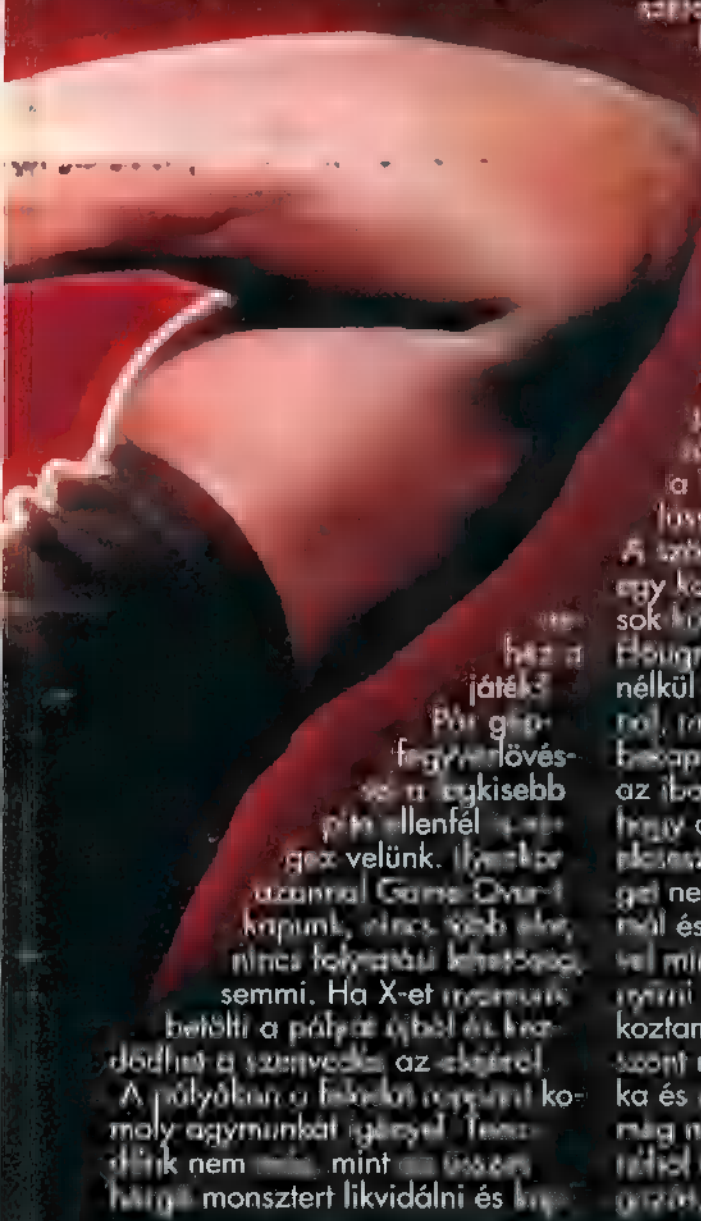
TORRINGTON A PENCE!

minél kevesebb káros anyagot tartalmaz. Később ezek is kialakulnak az újabb generációkban "énisége" amit viszont teljesen állapítottunk meg, szont (azaz be-
hatol) az új-
gyermekbe, a
kétkezesek egy
szérumot, mel-
lyel gátlóhatá-
sának a vér-
szérumot a vé-

Infoközlő Szolgáltatásunk a legújabb híradóként és hírforrásként szolgál a helyi, nemzeti és nemzetközi eseményekről. Mindenki számára elérhető és ingyenes. Mindenki számára elérhető és ingyenes. Mindenki számára elérhető és ingyenes.

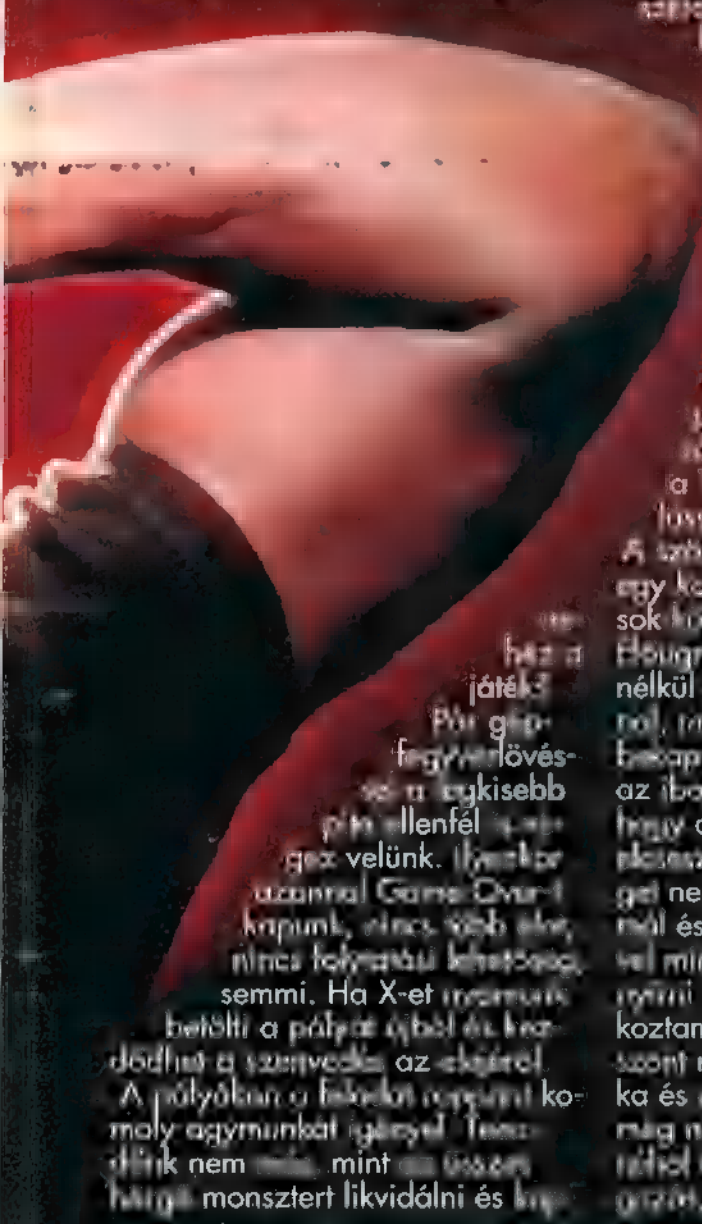


Ami, hogy valami jónak látszott, rával köszöntök, hogy látnak-e valakit egy másik videóban összevágva a legjobbakat. De hiába vártam, mert semmi sem jött, vár egy csúfeljárt után, igazán a mentő következett. Na most, de, majd ha a startra nyomok, akkor lesz valami kis animé, de semmi. Sehol egy árva videó, így csúnyán az animével csúsz.



hát a
játék
Pár gép-
fegyverlövés-
vel a gykebb
pénz ellenfél
gez velünk. Ugyan-
kor azonnal Game Over-
kapunk, nincs több élet,
nincs folytatási lehetőség,
semmi. Ha X-et megmunka-
beölti a pályát újból és be-
dőlhet a szenvedés az előzőre.
A pályán az életet éppen kom-
maly agymunkát igényel. Te-
szünk nem más, mint az összes
hárga monsztert likvidálni és kap-

nem beszélve arról, hogy az ellenfél jelentős és nagyon becsul és öltözött módon utoléri. Ez hisz zavarogtató az arány is nagyon keveset mutat. A gombos kőzetekkel szembeni probléma, hogy nem a fickó magyaráza az, ami teljesen irányíthatatlan és teszi a jót.



lat. Olvasni
tatlan kis betűkkel írja ki a beszé-
dekét és a tanulást, ezért jobb,
ha leltrom a magyarsághoz.
lat, mert egy angolból TV-n a k
mások már nem is látják.

mert hajlamosok a szümulásu-
és amikor háttal állunk nekik, ak-
kor kelnek fel. Továbbá találhat-
náluk női jel is (fő).

A nyitlakkal vagy a bal Artyalog
karral fejezzük a 30.51. az X-
szel tudunk tüzelni a külső szel
fogóval, a Körrel pedig rögzít

Végül csak annyit mondho-
tok a játékra, hogy sokkal többet
várni lehet egy Blade filmről,
mint egy Blade filmről, mint
James Bond esetében kaptunk.

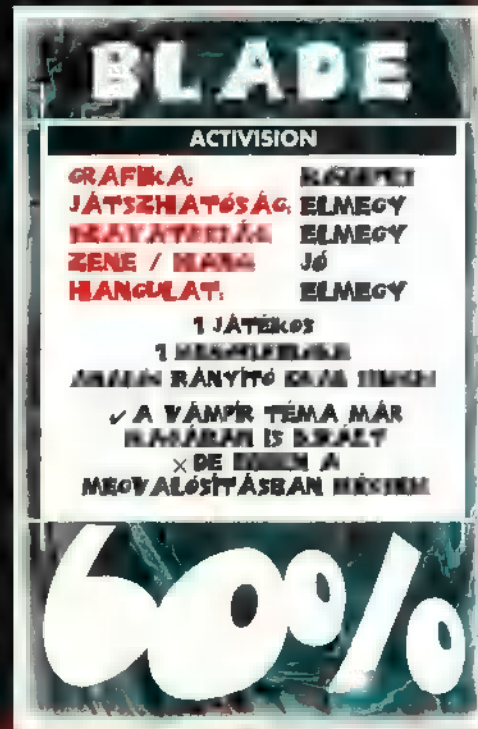
A szörnyek támadása leginkább egy kommandósért hasonlít, nem sok közet látom a vámpírokkal. Hougának egy láda mögött is ész nélkül elkezdnek tüzelni minigun-
nól, melyből ha egy-két sorozatot bekapunk már aludni is kezdünk az ilyet. Gondolom egyébként, hogy a netezésnél is olthati a lelkesedést ezekkel. Semmi különbséget nem vélek felfedezni a normál és a hard fokozat között, mivel mindkettőn ugyan úgy ki tudok nyúzni az első ellenfél, akivel találkoztam. A legnagyobb hámorát viszont mégsem ez, hanem a grafika és annak szépsége. A pályák maguk nem látszanak csúnyák, de tőlük olyannyira gusztos a köd-
gáz, hogy az már fűdik.

Sajnos nem így alakult, mivel a Blade egy sokkal gyengébb, sokkal kevésbé erős karakter, nem: hogy nem nyújtotta azt amit vártam, hiszen totális eláradást okozott. Talán a rosszul érzem magam, és most kapcsoltam ki a Blade-t és üres érzem, a lélekem, amolyan

kombinációkat beírni. Feladat-
tos nyomonkövető újrakód és újrakód-
nagyságok mutatják. A Négyzetek
lehet váltani a rendeltetési idő
folyamát között, a Helyesítő
viszont az ugrásra szolgál. Az
R1-et nyoma tartva és irányokkal
kombinációkat lehet alkotni, míg
az R2-et az eszközökben lapoz-
gathatunk, változhatunk ki tár-
gyakra és katonákra. Az R3-ot
ugyanígy használva egy legye-
ző több lapra váltást is megte-
hünk. Persze ezeket előbb még fel-
 kell szerelni valahol a játék folya-
mán. Az R2 a legfontosabb gom-
ba közelebbi során, hiszen ezzel
tudjuk beírni a foyóban lévő
származék és irányok pontosan-
cálását. Ha nyoma tartjuk az ak-
tuális célpont teste zoldon kezd el
villogni és már lövhetünk is. Ter-
mészetesen csak a pitzalynál van
átlátszó. A Start megnyomása
egy mentőre kerülünk, ahol mó-
dosíthatók a beállítások, belenéz-
hetünk az inventory ba, vagy ki-
léphetünk a pályáról a címképe-
nyen. A legfontosabb ellenfelekhez
érintkezni oda kell és megvárni
ők, hogy tényleg meghalunk-e.

depresszió jött rám. Valamint azt
nem kell ez ellen, nézzük csak mi
is van itt? Ah épp itt a Tekem 3,
na mindjárt eszébe hozom a szí-
vet, legyakkor pár ellenfelet és
elfelejtem azt a sok bizonyítást,
amit a Blade okozott.

Endr  s Tbor



Mindenki azt állítja, hogy a programok és a játékok már túl embertelenek! Akárhogyan is, egy kritikát (természetesen nem-szakértő szájból), szinte biztos, hogy nekikezdenek ■ "jaj, de durvák ezek a programok, be kéne tiltani őket"-féle dumáknak és én pillanatok alatt a falat kaparom. Na kérem, minden szülőnek és elmebajos nagyanyónak jó hírem van: megszületett az a játék, melyben semmi kegyetlenség nincs, nem kell a vérben tocsogni, nem kell szerte-szana löni mindent, ami az utunkba kerül és legfőképp ■ kell majd tiltani Pistikét ha sokat játszik, mert a program igencsak intelligencia fejlesztő. Bocsi, hogy kicsit indulatosan és elkanyarodva ■ főlényektől kezdek, de miközben már három napja kergetem a birkákat és azt sem tudom,



rávenni őket, hogy meneküljenek el a Hawaii-szigetekre, ahol biztonságban bégethetnek életük végéig... Na? Milyen alaptörténet? Ehhez is egy pihent agy kell, hogy valaki ilyen szüljön, de azt tudom mondani, hogy az egész játék ■ más, mint egy elmebeteg programozó gárda szüleménye. Annak idején, amikor a Lemmings-el játszottam, bizony ■ gondoltam volna, hogy

gyanútlan birkákat, így nekünk a terelgetésen kívül ■ elsődleges feladatunk azt elérni, hogy ne menjenek ezek a szerencsétlenek olyan helyre, ahol a gyors és biztos halál vár rájuk. Ilyenek például a kombájnok, vagy kemencék a pályákon, de vannak elektromos vezetékek és egyéb tárgyak is. Akadnak persze tárgyak, melyeket használva egy sokkal jobb báránykát kapunk vissza, de ezekről is majd később tennék említést, kezdjük inkább a legfontosabb karakterekkel, akiket a programban választhatunk a terelgetéshez és juházmunkához. Alapvetően négy játékosunk van a programban, akik arra vállalkoztak, hogy birkapásztori munkakörben próbáljanak szerencsét. Az első figura utcai punknak öltözött druszám, Adam Halfpint. Ha nem tetszik a fiatal, torzomborz arc, akkor az öreg rocker Bo

Beep lehet a mi emberünk. Persze nem feltétlenül kell pasinak lennünk ahhoz, hogy nyomhassuk a terelgetőt, így a bájosnak kis jóindulattal sem mondható Shep is számításba jöhet, de kutyaképűeknek ajánlanám az öreg házörző alakú Motiey-t. Ők négyen kergetik a birkasereget, de ha módszereiket nézzük, akkor némi eltérést tapasztalhatunk munkamenetük stílusában. Erre igazából részletesen nem kell kitérni, mert annyira nem különböznek, de legyen elég az a tény, hogy személyből adódóan a figurák hangvétele változó, a módszer, ahogy rábírák a bundás négy lábúakat a mozgásra, leginkább az különbözik. Míg egyesek erőteljesen ráüvöltenek a szerencsétlen állatokra, más figurák fogják és megpróbálják finoman megközelíteni őket. Van, aki kedves szavakkal éri utol a barikákat, de akad olyan is a fent említettek között, aki gyors lábával kergeti a végcél felé a szerencsétlen beegépeket. Amikor el-

hogy merre fetrengjek a nevetéstől, tegnap éjjel valami barom az egyik kereskedelmi televízióban azt mondta, hogy "a fiatal korban kialakuló skizofrénia elsődleges okai között szerepel a videojátékok és a filmek vad és embertelen világa". Remek! Hát mostantól minden ép szárnyait bontogató elmebeteg tömeggyilkosnak ajánlanám terápia jelleggel ■ Sheep nevű alkotást, melyről az alábbi ismertetőt szeretném az újságírás betűvilágára konvertálva átíratni.

vannak hülyébb teremtmények, de a Sheep rácsáfolt mindenre. Vannak. Rádöbcentek majd, hogy sok idióta teremtményt sikerült már kontroll alá vonni, de annyira frusztráló és annyira tehetetlen csapat, mint ezek a birkák ■ játékban hát bizony nem sok van.

A LÉNYEG RÖVIDEN

Feladatunk ■ más, mint terelgetni a birkákat. Ezzel ugye nem is nagyon mondtam semmi újat. Gyakorlatilag rengeteg különböző pályán kell ■ kedves teremtményeket rávenni arra, hogy valamilyen úton-módon jussanak el a kijelölt végcélhez, ami lehet egy kert, egy autó vagy egy szigetcske. Annak, hogy ■ birkákat milyen módszerekkel terelgethetjük, egy kicsit később, egy külön részt szentelnék az írásban, így most sokkal inkább végigszaladnék ■ menürendszeren. Nem hiszem, hogy első látásra elvesznének ■ opciók rengetegében. A különböző járulékos dolgokon, mint hangerő, nehézség és egyebek, nem nagyon kell állítgatni, viszont érdemes a tréning verziót igénybe venni, mert ez ■ része ■ játéknak jól jön majd ■ későbbi "élesben" menő küzdelmeknél. Akármennyire is bíztok ■ tudásokban, mindenképp gyakorolgassatok egy kicsit, mert sokat számít. Ennyit röviden ■ menüpontokról és most finoman ússzunk át a pályák felépítésére.

KI GONDOLTA VOLNA?

A birkák nem is buták, illetve nem voltak mindig azok. Párszáz évvel ezelőtt több úrhajóval és egyéb járművel szálltak alá ■ mi kis világunkba, hogy tanulmányozzák ■ buta emberi faj minden tulajdonságát. Minden földrészen, minden országban, minden városban megjelentek a bárányok, hogy figyelemmel kísérjék az emberek furcsa, de szerintük figyelemreméltó viselkedését. Aztán történt valami. Hirtelen ■ birkák megszokták a földi létet és kezdték elfelejteni ■ tudást és bölcsességeket, melyeket oly régóta hordoztak ■ génjeikben. Egyik pillanatról a másikra azon kapták magukat, hogy nem tudnak mást mondani, csak hogy "Beeee". Na, eddig tartott a birkák diadalmenete ■ földön, ám most mi legyen ezzel ■ rengeteg birkával? Egy örült tudós, Mr. Pear kitalálta, hogy keresztetzi az embereket a birkákkal és ezzel egy új domináns fajt teremt ■ földön, melyet egyedül ő tud majd irányítani! Nem kell mondanom, hogy ez az elképzelés mint a barikákra, mint ránk nézve kevesebb, mint hízogó, így nincs más hátra: nekünk, domináns és intelligens embereknek kell kimenekítenünk az azóta lebutult és magatehetetlen jószágokat a világ minden pontjáról, még mielőtt Mr. Pear elkapja és genetikailag megbuherálja őket - akkor aztán bégetni fog mindenki a földön! Megmondhatnánk a birkáknak, hogy induljanak és meneküljenek, de sajnos már nem értik a nyelvünket, így nem maradt más választásunk, mint a lehető legcélravezetőbb módszerekkel



kezdődött a játék ■ versenyzők a nehézségi szinteket gyakorlatilag négy alappályára bontva kapják. Minden pálya más helyszínt jelképez (persze a nagy térképen úgyis jól látni, hogy pontosan hol is helyezkedünk el) és ezen a helyszíneken kell a megadott minimális

birkaszámot bekergeti az általunk (illetve a gép által) kívánt helyre. Birkából is négy fajta kóborol a programban és azt, hogy épp melyikkel szeretnénk kergetőzni, mi választhatjuk ki minden pálya előtt. Az első fajta a Modern Pastoral. Ezek azok a birkák, akikkel még mi

rix-os külsejű Cyberbarikák igencsak hiper-cuccban zabálják a fűvet, bár róluk még azt is elképzelném (pusztán kinézetükből ítélve), hogy olykor-olykor az interneten barangoznak.

Ha ezekkel a birkákkal lehetne szót érteni, akkor bizony ■■■ is lenne nehéz a játék, de sajnos a barikádot egytől egyig kivágta a Menza-klub, így a játék hatodik percében már-már pörköltben látnák legszívesebben ezeket a birkákat, még akkor is, ha tulajdonképpen kedvesek és aranyasak.

TERELGESS OKOSAN

Ahogy említettem, ezeket az istenverte bégétőgépeket el kell juttatnunk a célhoz, de ezt úgy kell megtennünk, hogy mire lejár az órán megszabott idő, addigra a megadott bárányszám már meg legyen mentve. Többféle módon bírhatjuk mozgása ezeket a dögöket. A lehető legtöbb alkalommal kisebb csoportokban kószálnak és nem nagyon mozognak külön-külön. Ha megközelítjük őket egy oldalról, valószínűleg elindulnak a nekünk ellentétes irányba, így óvatosan és gondolkodva setten-

kedjete a közelükbe! Ha sikerül megijeszteni őket, akkor aztán elindulnak mindenfelé és innentől kezdve komoly esélyünk van rá, hogy önkézzükkel (bocs, önábukkal) vetnek véget életüknek, mert nekisétálnak valami veszélyes gépnek, vagy lezuhannak egy mély szakadékba. Ha nagyon hirtelen meg akarjátok változtatni az irányt, amerre mennek, rohanjatok elébük és kiáltatok rájuk. Mindenképp el kell teregetni őket a célhoz, persze ha nagyon nem sikerül, akkor odalopakodhatnak és megfoghatjátok őket, majd kézben szállíthatjátok a bután figyelő jószágokat, de ez csak az elején sikeres a játéknak, mert idővel sokkal gyorsabban ketyeg majd az óra és nem lesz idő egyenként elcipelni szegény bégető állatokat. Vannak segítségerek, melyek arra hivatottak, hogy a célhoz csalogassák alanyainkat. Már alig 18 éves szépszemű énekesek is bebizonyították, hogy bármilyen zenének nevezett fõrmedvényel meg lehet babonázni a birkákat. Ezt teszik a rádiók is a játékban, melyeket meghallva a bárányok elindulnak ■ zene forrása felé. Még szerencse, hogy a bárányok (rádió) hallgatnak. Sok esetben ugyanis ez lesz az egyetlen esély nagyobb birkacapat mozgatására. Rakjatok le egy "szokolt" és ■■■ a muzsika hangja, arra az összes birkák! A másik megoldás ■ cukorka. Édesszájú birkáink rohannak ■ cukorka felé, így ■■ módszerrel is "célpontra állíthatjuk" őket. A többit majd megismeritek, rohanjunk tovább, mert akad még véleményem a játékról.

MIH...NAGYON NEHÉZ

Igen. A fenti mondat nem hangzatos főcím, sokkal inkább ■ kő kemény valóság. Nagyon fogjátok utálni ezeket a buta jószágokat! Amikor már épphogy sikerülne beugrasztani őket,



mondjuk a teherautó platójára, egy pillanat alatt elindulnak kifelé és rohannak egyenes a bűzamezőbe, ahol egy jó kis aratógép készíti a vagdalt húst belőlük. Mind ■ 28 pályán akadnak ilyen szerencsétlen végű birkák, így ne lepődjétek meg, ha sok-sok perc munkája lesz egy pillanat alatt fásírozottá. Ezeknek a buta állatoknak, nincs veszélyérzetük, viszont az istennek sem mennének be sehova, ahol jobb és szebb tulajdonságokat kaphatnának. Vannak részek, ahol ha átkergetjük birkákat egy kapun, akkor mint láncaltapas tanksofőrök jelennek meg az ajtó másik oldalán. Ha ■ megtörtént, akkor van valahol ■ pályán egy olyan fal, amit csak ők tudnak ledönteni, és ■ valószínűleg az egyetlen út kifelé, így mindenképp navigáljátok a military-barikádokat ide, majd ők ledöntik ■ falakat! Fogtok ti mérgelődni mindenféle más nehezítés miatt, így legyen elég ennyi.

A játék grafikailag egyszerű és jó. Nem mondom, hogy szemet gyönyörködtető, de teljesen rendben van. A hanghatások tekintetében viszont már nem vagyok ennyire elégedett, mert kifejezetten idegesítő a folyamatos birkabéjelés. Ne dobáljátok a PS-t, nem múlik el, gyakoroljatok egy kis önuralmat inkább, hiszen hűségesebb játékosoknak 28 (!) pályán keresztül kell hallgatni eme okos és felettébb kedves jószágokat.

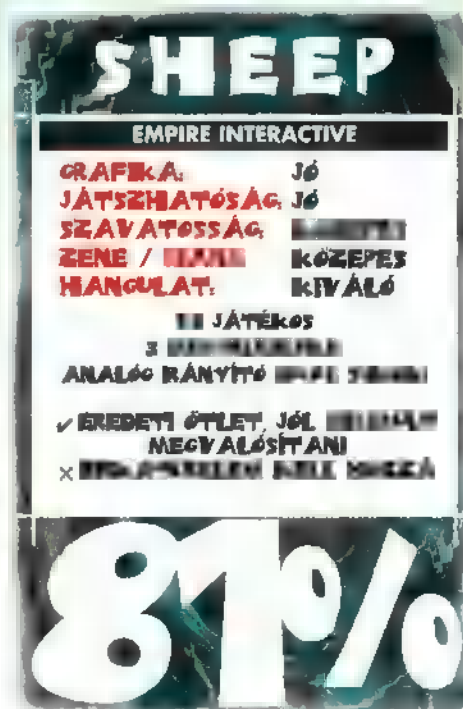
Já, humoros kis játék, ami talán egyetlen nagy negatívummal rendelkezik: felbontás után csak egyszer használható fel. Vagy szerintetek akad bárki is, aki fogja és végigkergeti több száz sik hülye birkát minden héten újra, meg újra 28 pályán? Én ■■■ hiszem, ettől függetlenül azt mondom, hogy kellemes pillanatokat és hangulatos játékokat "szülhet" a program, így aki egy kicsit is vonzódik ■■■ efféle logikai-elmebajos játékokhoz, mindenképp ruházzon be egy birkára!

Adam



is talál-
kozhatunk
egy-két
hosszabb
vidéki utunk
során. A jó
öreg fehér
bundájú, kis
édes, ám felet-
több buta jószá-
gok. A Modern

Factoral, már egy fokkal jobban néz ki, mivel valamilyen furcsa ruhát ráhúztak ■ hátára, de megmondom őszintén, ■ nagyon ébredtem rá, hogy viselkedés szempontjából miben különbözik az előző csapattól. Harmadik birkafajunk a Long Wool, akik szintén olyan "rokker-hevi metél" cuccban diszelegnek, míg személyes kedvenceim, ■ már-már Mát-



A MEGVALÓ- SÍTÁS

[illegible]

STAR WARS DEMOLITION

[illegible][illegible][illegible]

és az
a és n
Highland
is
unka
junk fel
na
számára Nagyon szépen
zenevel egy



STAR WARS DEMOLITION

LUCAS ARTS

GRAFIKA,	KIVÁLÓ
JÁTSZHEATÓSÁG,	JÓ
SZAVATOSSÁG,	JÓ
ÉRDEK / HANG	KIVÁLÓ
HANGULAT,	LE

12 JÁTÉKOS
1 HEMELIÁLLÁS
AKKOR RÁNYITÓ DUAL DUAL
✓ A VIDEOK, A ZENE, A SZERZŐ
PLÁN, A RÉSZLETESSEG
× TALÁN MÍNN VÁL
THEATRE IS (KÖNYV)

89%



FINAL FANTASY ADVANTAGE



57th
2010

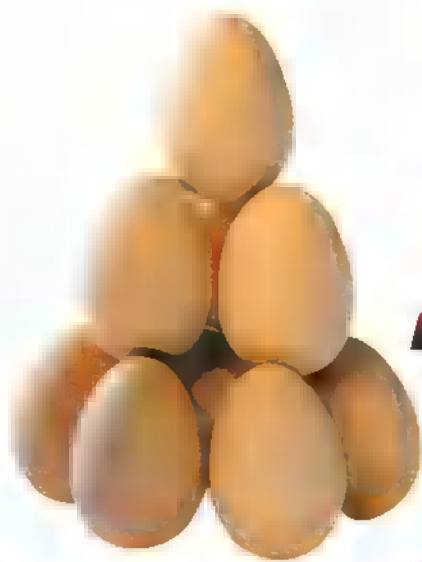
SQUARESOFT®

FINA TAI AIA



576
Konzo

CHICKEN RUN



Sega©Dreamcast™

újdonásnak hat. Amint ismétlődni kezdenek a pályák ők is a reset felé nyúlnak majd és beraknak valami igazán szavatos akciójátékot, vagy stratégiát.



Endrédy Tibor



EUROCOM SOFTWARE/SONY

GRAFIKA:
JÁTSZMATHÓSÁG,
SZAVATOSSÁG,
ZENE / HANG,
HANGULAT,

12 JÁTÉKOS
1 MEGJELŐLŐ
ANALÓG RÁNYÍTÓ **NYELV**
✓ **EGYSZERŰ FELHASZNÁLÁS** A
KISEBB KOROSZTÁLYNAK IS
✓ **KICSIT SOKADEK** **NEM MÁR**
KÉRDÉS **ÁR** **NYELV** **NYELV**

83%

DREAMCAST KÓDOK

ARMY MEN: HARGE'S HEROES

Pályakódok:

A következő kódokat a Code képernyőn tudod beírni, ahová a főmenüből tudsz belépni.

Spy Blue
Bathroom
Riff Mission
Forest
Hoover Mission
Thick Mission
Snow Mission
Shrap Mission
Fort Plastro
Scorch Mission
Showle
Sandbox
Kitchen
Living Room
The Way Home

TRGHTR
TDBWL
MSTRMN
TLLTRS
SCRDCT
STPDMN
BLZZRD
SRFPNK
GNRLMN
HTTTRT
ZBTSRL
HTKTTN
PTSPNS
HXMSTR
VECLH

PLASMA SWORD (STAR GLADIATOR 2)

Evil Gamof előhívása

Állj Gamof-ra és nyomd a Start+A kódot.

Kaede előhívása

Állj Rain-re és nyomd a Le, Le, Bal, Bal, Fel kódot.

Rai-On előhívása

Állj Byakko-ra és nyomd a Fel, Le, Bal, Bal, Jobb, Bal, Fel kódot.

RAINBOW SIX

Egyéni Isten mód

Sérthetetlen leszel, ha játék közben benyomod az Analóg kar fel+D-pad Le+A kódot.

Csapat Isten mód

Csapatod sérthetetlen lesz, ha játék közben benyomod az Analóg kar bal+D-pad Le+A kódot.

100% RALLY 3

Nyerhető kocsik a 10 Year Championship-ben

Fejezz be minden évet elsőként, így megnyílnak a kocsik.

Év Kocsi

- 01 Subaru Impreza 555
- 02 Mitsubishi Lancer EVO 4
- 03 Toyota Celica GT-Four ST-185
- 04 Mitsubishi Lancer EVO 3
- 05 Peugeot 106 Maxi
- 06 Lancia Delta Integrale
- 07 Fiat 131 Abarth
- 08 Peugeot 205 Turbo
- 09 Renault Alpine A110
- 10 LANCIA 037 Rally

Minden kocsi a japán verzióban:

A címképernyőn nyomd be a kódot: Fel, Le, Fel, B, A, Bal, B, B, Le (D-pad)

Minden pálya a japán verzióban:

A címképernyőn nyomd be a kódot: Fel, Bal, Le, Jobb, B, A, B, Jobb, Le.

Autó színvariációk:

Tartsd lenyomva az L-t amikor a következő kocsikat választod: Lancia Stratos, Corolla WRC, Lancer Evolution, Celica GT4 ST185.

30fps módra váltás:

A címképernyőn nyomd be a kódot: Press Fel, A, Le (x2), Bal, Jobb, B(x2), Fel.

60fps módra váltás:

A címképernyőn nyomd be a kódot: Fel, A, Le (x2), Bal, Jobb, B (x2)

SPEED DEVILS

Minden kocsi és pálya:

Játék közben nyomd be a kódot: B, Jobb, B, Jobb, Fel, B, Fel.

Extra pénz:

Játék közben nyomd be a kódot: A, Jobb, A, Jobb, Fel, B, A.

Örök nitro:

Játék közben nyomd be a kódot: Le, Fel, Le, Fel, A, X, A.

Az aktuális osztály (class) átlépése:

Játék közben nyomd be a kódot: Le, Jobb, Le, Jobb, A, X, A.

LOONEY TUNES: SPACE RACE

Az alábbi kódokat az Options-ben az Enter Cheat menüpont alatt kell beütnöd:

Porky - YAVARMINT
Marvin - REDWAGON
ACME 2 - MAROON
Mars 2 - SCWEWBALL
Off World 1 - DURNIDGIT
Off World 2 - PALOOKA
Wild West 1 - HOGGRAVY
Wild West 2 - MACKEREL
Nebula - MRFUZZY
Galactorama 1 - YOIKS
Galactorama 2 - DODGPARRY
Minden ACME Event - 3ULBOPS
Minde Challenge - MOIDALIZE
Gallery Item - MICHIGANJ
Végtelen turbó - DUCKAMUCK
Tükörmód - SAMRALPH
Nincsenek poénok - SUCCOTASH
Minden karakter - CHAR
Minden pálya - TRACK
Minden titkos - CHEESHAL

QUAKE III ARENA

A kódok beviteléhez egy billentyűzetre lesz szükséged. Ugy tudod őket beütni, hogy lenyomod a - gombot (ezzel lehazod a konzolt), majd begépeled a konzolba az alábbi parancsokat:

/who - Lista a játékosokról

/say - Üzenetküldés minden játékos részére

/say4 - Üzenetküldés a négyes játékos részére

/say3 - Üzenetküldés a hármas játékos részére

/say2 - Üzenetküldés a kettes játékos részére

/say1 - Üzenetküldés az egyes játékos részére

/help - parancsok listája

/tell_attacker - Üzenetküldés a támadód részére

/say_team - Üzenetküldés a csapattagok részére

/tell_target - Üzenetküldés a célpontod részére

/clear - a console törlése

TOOT HAWK'S PRO SKATER 3

Cheat mód:

Pauzál le a játékot, tartsd lenyomva a L gombot, majd add be az A, A, A, X, Y, Fel, Le, Balra, Fel, X, Y, A, Y, B, A, Y, B kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg. Válaszd az End Run opciót, mire minden család aktivizálódik, elérheted az összes pályát, megnézheted az összes videót, és megkapod a 3 titkos karaktert is McSqueeb, Officer Dick, és Spider Man személyében.

A speciális csik mindig maximumon:

Pauzál le a játékot, tartsd lenyomva az L gombot, majd add be az A, Y, B, B, Fel, Balra, Y, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg.

Teljes tudás:

Pauzál le a játékot, tartsd lenyomva az L gombot, majd add be az A, Y, B, X, Y, Fel, Le kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg.

Turbó mód:

Pauzál le a játékot, tartsd lenyomva az L gombot, majd add be a Le, X, Y, Jobbra, Fel, B, Le, X, Y, Jobbra, Fel, B kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg.

Véres mód:

Pauzál le a játékot, tartsd lenyomva az L gombot, majd add be a Jobbra, Fel, X, Y kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg.

Nagyfejű mód:

Pauzál le a játékot, tartsd lenyomva a L gombot, majd add be az X, B, Fel, Balra, Balra, X, Jobbra, Fel, Balra kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg.

Dagadt deszkások:

Pauzál le a játékot, tartsd lenyomva az L gombot, majd add be az A, A, A, Balra, A, A, A, A, Balra, A, A,

A, A, Balra kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg.

Vékony deszkások:

Pauzál le a játékot, tartsd lenyomva az L gombot, majd add be az A, A, A, A, X, A, A, A, X, A, A, A, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép megremeg.

Neversoft programozók:

A főmenüben tartsd lenyomva az L gombot, majd add be a Fel, X, X, Y, Jobbra, Fel, B, Y kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kerék pördül egyet. Lépj a Create Skater képernyőre és írd be egyet az alábbi nevek közül, hogy a valamelyik programozót irányítsd:

Aaron Cammarata
Chris Rausch
Connor Jewett
Darren Thorne
Gary Jesdanun
Jason Uyeda
Joel Jewett
Johnny Ow
Junki Saita
Mick West
Noel Hines
Nolan Nelson
Ralph D'Amato
Ryan McMahon
Scott Pease
Edwin Fong
Jeremy Andersen
Silvio
Aaron Skillman
Hudson
Kage
Nggdynln
Robert Earl
The Pouncer
Chewbacca
CountryGimp

STAR WARS: DEMOLITION

Sérthetetlenség:

Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L + a gombokat. Írd be: RAISE_THEM a Jedi Mind Trick képernyőn.

Minden karakter:

Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L + R gombokat. Írd be: WATTO_SHOP a Jedi Mind Trick képernyőn.

Alacsony gravitáció:

Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L + R gombokat. Írd be: LO_GRAV_ON a Jedi Mind Trick képernyőn.

Lassított mód:

Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L + R gombokat. Írd be: LOW_MO_ON a Jedi Mind Trick képernyőn.

NINTENDO KÓDOK

ARMORINES: PROJECT S.W.A.T.M.

Csaló kódok:

Pauzálj le a játékot, majd válaszd az Enter Cheat opciót a Cheats menüben és írd be az alábbi kódokat:

4 - SPLGZW
5 - DQRFKW
6 - PSQQLW
7 - NBJGVX
8 - VKPDMX
9 - SDKNSX
10 - PVBWGJ

READY 2 RUMBLE BOXING: BOUND 2

Dagadt bokszerlók:

A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Jobbra, R, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Vékony bokszerlók:

A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Jobbra, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Halhatatlan bokszerlók:

A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Fel, Jobbra, Le, R, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Nagy kesztyűk:

A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Jobbra, Fel, Le, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

TURBO 3: SHADOW OF CEYLON

Csaló kódok:

Válaszd ki a Secrets opciót a főmenüből, majd üsd be az alábbi kódokat az Enter New Secret képernyőn:

Sérthetetlenség: Holló, Lazac, Sas, Medve, Gyík, Nyúl
Minden fegyver: Bagoly, Medve, Bagoly, Rovar, Súlyom, Bagoly
Végtelen töltény: Lazac, Szarvas, Bika, Kígyó, Sas, Lazac
Minden kulcs: Gyík, Szitakötő, Bika, Medve, Farkas, Sas
Ugrás az első pályára: Béka, Szarvas, Ló, Szitakötő, Farkas, Nyúl
Ugrás a második pályára: Bagoly, Bagoly, Ló, Szarvas, Szarvas, Szarvas
Ugrás a harmadik pályára: Bagoly, Nyúl, Medve, Rovar, Béka, Puma

Ugrás a negyedik pályára: Medve, Ló, Holló, Sas, Ló, Farkas
Ugrás az ötödik pályára: Medve, Szitakötő, Ló, Medve, Béka, Szarvas
Fejetlen mód: Gyík, Szarvas, Sas, Bagoly, Lazac, Ló
Nagyfejű mód: Puma, Farkas, Kígyó, Nyúl, Gyík, Farkas
Nagy kezek és lábak: Gyík, Gyík, Szitakötő, Ló, Gyík, Farkas
Palcika mód: Ló, Sas, Kígyó, Puma, Rovar, Lazac
Apró mód: Béka, Béka, Lazac, Rovar, Farkas, Puma
Bábú mód: Kígyó, Bika, Kígyó, Béka, Medve, Szarvas
Vázlatos mód: Jaguár, Ló, Szarvas, Hal, Jaguár, Súlyom
Ziháló mód: Szitakötő, Bika, Nyúl, Lazac, Sas, Holló
Gouraud-shaded grafika: Gyík, Lazac, Rovar, Lazac, Farkas, Szitakötő
őrült menük: Nyúl, Bagoly, Ló, Rovar, Medve, Medve
Teljes pause képernyő: Nyúl, Bagoly, Gyík, Szarvas, Lazac, Nyúl
Stáblista: Szarvas, Szarvas, Szarvas, Szarvas, Szarvas, Szarvas

PLAYSTATION KÓDOK

DANGER GIRL

Pályaválasztás:

A főmenüben add be az L1, R2, L2, R1, Kör, Négyzet, Háromszög, Háromszög kombinációt, majd nyomd le az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat egyszerre. A New Game mellett feltűnik a pálya száma, amit a Balra / Jobbra gombokkal tudsz változtatni.

LOONEY TOONES RACING

Az alábbi kódokat a főképernyőn kell beütnöd:

Rocky - Háromszög, Balra, R2, Kör, Kör, Select
Pepé Le Pew - Balra, Jobbra, R1, Kör, Négyzet, Select
Yosemite Sam - Balra, Jobbra, R2, Négyzet, Kör, Select
Foghorn Leghorn - Jobbra, Jobbra, L2, Négyzet, Négyzet, Select
Sylvester - Balra, Balra, L1, Háromszög, Kör, Select
Granny - Kör, Háromszög, Háromszög, L1, R1, Select
Duck Dodgers - L2, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, Select
Gossamer - Háromszög, Kör, R2, R1, Négyzet, Select
Genie - Négyzet, L1, R1, Háromszög, Kör, Select
Hector - Háromszög, L2, L1, Háromszög, Négyzet, Select
Evil Scientist - Négyzet, Kör, L2, R2, Háromszög, Select

Duck Dodgers Speedway - Kör, Balra, Négyzet, Négyzet, R2, Select
ACME Factory - L2, R1, R2, Háromszög, Kör, Select
Planet X Speedway - R1, Négyzet, Kör, L2, Háromszög, Select
Wackyland - L1, Kör, Négyzet, R2, Háromszög, Select
Planet Y - Jobbra, Balra, Háromszög, L2, L1, Select
Forest Speedway - Háromszög, R2, Balra, Háromszög, L1, Select
Garden Speedway - R1, Jobbra, Balra, L1, Négyzet, Select

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

DreamWorks Interactive személyes galéria: DWIECRANS
Csapat galéria: MOHUEQUIPE
Rajzfilm galéria: MOHDESSINS

MOTO RACER: WORLD TOUR

Cheat mód:

A főmenüben add be a Négyzet, Háromszög, Kör, Kör, Fel, Fel, Balra kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Ezzel megnyitottad az összes pályát, motort és játékmódot.

Lassú ellenfelek:

A főmenüben add be a Le, Fel, Fel, Jobbra, Háromszög, Négyzet, R2 kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

SPYRO: THE YEAR OF THE DRAGON

Crash Bash demó:

A címképernyőn tartsd lenyomva az L1 + R2 gombokat és nyomd le mellé a Négyzetet.

STAR TREK: INVASION

Cheat mód:

A misszióválasztó képernyőn add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, L1 + R1, L2 + R2 kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a kép villan egyet. Minden misszió választható lesz, és a játék pause képernyőjén feltűnik egy Cheat Screen opció, melyben lesz sérthetetlenség, minden fegyver és egylovászes győzelem.

Stáblista:

Az eligazító képernyőn add be a Balra, Jobbra, Fel, Le kombinációt 5 alkalommal.

STAR WARS: DEMOLITION

Sérthetetlenség:

Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L1 + R1 gombokat. Írd be: RAISE_THEM a Jedi Mind Trick képernyőn.

Minden karakter:

Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L1 + R1 gombokat. Írd be: WATTO_SHOP a Jedi Mind Trick képernyőn.

Alacsony gravitáció:

Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L1 + R1 gombokat. Írd be: LO_GRAV_ON a Jedi Mind Trick képernyőn.

Lassított mód:

Válaszd a Preferences opciót és nyomd le az L1 + R1 gombokat. Írd be: LOW_MO_ON a Jedi Mind Trick képernyőn.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Special Features menü:

Lépj az Options képernyőre, ahol állj rá a Time-TMX szerkentyűre, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + Le + Kör gombokat és nyomj melléjük egy Háromszöget. Lépj ki a játékból, mire a főmenüben megleled a Special Features opciót.

Minden fegyver végtelen tölténnyel és energiacsaggal:

Lépj az Options képernyőre, ahol állj rá a Time-TMX szerkentyűre, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + Fel gombokat és nyomj melléjük egy Háromszöget.

Minden tárgy:

Lépj az Options képernyőre, ahol állj rá a Time-TMX szerkentyűre, tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + Le gombokat és nyomj melléjük egy Háromszöget.

BLUE STINGER VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

ELŐSZÓ

Mivel a rendelkezésemre álló hely igen kevés, ezért a következőkben igen vázlatosan fogok fogalmazni. Csak a lényegem említem meg cikkben, és nem fogom például leírni, hogy az összes szobában milyen töltenytárat és gyógyításokat lehet felvenni. Tehát mindent jó alaposan vizsgáljatok meg – egyébként az említett tárgyak úgyis csillognak, tehát nem nehéz megtalálni őket.

AZ ÚT RATS-IG

Miután kijutottunk az átkozott fagyasztóból lépünk ki az első ajtón, mire Janine jelentkezik. A beszélgetés után lépünk be a szemközti ajtón a toalettbé. Nyírjuk ki a mutánsokat és WC-ről másszunk át a túloldalra a női szakaszba. Vegyük fel Dogs-nak a Rail Gun-t, majd – mivel itt az ajtó zárva van – kapaszkodjunk vissza a férfi WC-be és menjünk ki a szabadba. Vegyük balra az irányt és menjünk be a játéktérbe. Csevegjünk a gyerekekkel, aki ad egy értemet, amit dobjunk a jobb oldalunkon fekvő masinába. A feladat lelőni a három állatot formázó célpontot. Ha ez megvan kapunk egy lufihoz hasonló lila gömböt: ez a Big Gaily. Adjuk oda a lánykának a dolgot, mire rögtön felvidul. Ajándékol két szót mond: Christmas Eve. Ez a következő ajtónál fontos – a hátunk mögött van – aminél egy kódot kell beírni. Gondolkozzunk csak: szenteste napja 12 hó 24. én van, tehát a kód 1224 – ez tetszett, mert nagyon ötletes volt. Odakint két ajtó van. Valószínű, hogy mindenki először az Omega Pink Girl klubba akar menni, de sajnos oda csak később lehet belépni. Helyette azonban itt van a Barber nevű bolt, ami felett egy olló látható. Bent intézzük el az agresszív szörnyeket és keressük meg a kijáratot jelző ajtót. Vigyázzunk a mutánsokkal. A halasbolt mellett van egy folyosó, itt menjünk végéig – a bolt zárva van. A folyosó túloldalán igen közel kerülünk Rats megtalálási helyéhez, ám előtte még menjünk be a Kimra bankba a jobb oldalon. Vizsgáljuk meg az egyik automatát, mire egy kérdést szegeznek nekünk, nevezetesen akarjuk-e használni Eliot bankkártyáját. Ha nálunk van a Kimra kártya, mondjuk azt, hogy "nem". Egy újabb kérdés következik, csak most a Kimra kártyára kérdeznak rá. Ha nálunk van, feleljünk igennel a kérdésre, mire egy kódot kell beírni: 1008. Ha minden rendben van 1500 dollárral letünk gazdagabbak. Egyébként, ha használjuk Eliot kártyáját és kódnak beírjuk, hogy 3532, akkor csak 20 dollárt kapunk – amúgy kipróbáltam, a húszast is ki lehet venni, ha már kivettük a nagyobb dohányt. Itt végeztünk, mehetünk Rats-hez. A biliárdasztal közelében a dákóknál egy gomb villog, amit meg kell lenyomnunk, ám még túl magasan van. Misen egyszerűbb, toljuk az asztalt a gombhoz, és benyomva máris megjelenik az asztal helyén a lejárat. Az egyik hűtő mögött megtaláljuk Rats-et.

VISZTA JANINE-HEZ

A beszélgetés végén rögtön balra vizsgálódjunk – jó párszor nyomjuk le az A-

t – és találunk három értékes tárgyat: egy kódkártyát (Driver's License), egy másik kódkártyát (Roland's Safe Key) és végül a horgász bolt kulcsát (Tackle Shop Key). A következő utunk ide vezet. A horgászboltban először át kell küldeni a másvilágra néhány furcsa mutáns halat. Ha sikerült jutalmul kapunk egy kulcsot (Fishing Area Key). A frissen kapott kulcsunkat azonnal hasznosíthatjuk is, hisz ez nyitja a szemben lévő ajtót, ami a stéghez vezet. Vegyük fel a horgászshulla mellől a két tárgyat: Fish Poison és Hot Dog. Térjünk vissza a mentőhelyhez – ahol kijutottunk a fagyasztóból – és ha már itt vagyunk, mentsünk egyet. Vissza kell menni Janine-hez. A mentőhelytől balra egy kisebb medencét találunk, ami hemzseg a gyilkos halaktól. Ahogy a közelébe érünk Eliot vagy Dogs behajítja az imént felvett mérget, így már biztonsággal belemerészkedhetünk a vízbe. Ha nagy nehezen sikerült átvergődnünk a túloldalra (amúgy a B-vel tempózhattunk), és az a szemét mutáns hal sem zabált fel, elmondhatjuk, hogy ügyesek vagyunk. Egyébként a halat nem érdemes lelőni, inkább ússzunk el mellette. Aprópó ha nagyon gyorsan nyomogatjuk a B-t, akkor mehetünk fel a felszínre levegőt venni, ez fontos! A szárazon szedjük fel a cuccokat a hulláktól. Menjünk vissza a vízbe és jobbra ússzunk tovább, lent van a továbbvezető út. Némi úszkálás után a Hello Market-hez jutunk. Innen azt hiszem tiszta, hogyan kell visszajutni a lányhoz.

AZ ELSŐ AJTÓ MÖGÖTT

Janine, miután megkapta tőlünk a kódkártyát, rögtön használja is. Kell egy kód is, írjuk be: 0513. Mentsünk, majd válasszuk az eddig zárt ajtót. Egy nagy "E" jelzés van felette. Menjünk át a túloldalra a kisebb bejátszás után. A robotokat nem lehet megsemmisíteni, is fáradjatok vele, helyette gyorsan fussunk el mellettük. Ha akarunk egy jó fegyvert Dogs-nak (Gatling Gun) az A1-es ajtón menjünk be, de vigyázzva, mert lesz egy fölenség is egy nagy pók, kocsival a hátán. Lőjük Napalm Gun-nal és fussunk körbe körbe vigyázzva, le ne fújjon a lila gázzal. Ha megöltük lökjük el a követ az ajtó mellett és keressük meg a fegyvert néhány töltenytárral. Térjünk vissza a kiindulási pontra – az elpusztíthatatlan robotokhoz – és nézzünk be az A2-es ajtó mögé. Hamarosan egy tágasabb térbe jutunk egy csomó parabolaantennához. Ezek mind apró bunkereken fekszenek, melyeken mind van ajtó, nézzünk szét bennük mert értékes dolgokat találhatunk pld. Yucatan Bank Card. Ha végeztünk a vizsgálódással, kint kukkantsunk be a B1-es ajtó mögé. A folyosó után a tágasabb helyen a második bunkerbe nézzünk be. Ha végeztünk a mentéssel, távozhatunk. A zárt kapu mellett balra folytassuk az utunkat. Fent szintén balra fordulunk, ahol hamarosan egy hullát és egy feneketlen szakadékot kell találnunk. A hullától vegyük el a Fuel Tank Card nevű kódkártyát és a két kötelet (Life Hook) – ez arra jó, ha esetleg leesnénk, ekkor ugyanis visszamászhatunk emberünk, de csak kétszer, mert két kötelünk van! Induljunk

visszafelé és másszunk a közelben található állványon fel a terminálhoz, ahol használjuk az új kódkártyánkat. Megnyitlik egy újabb út a tetőre. Itt lőjük szét a valamelyik kéményt és menjünk vissza a terminálhoz, amit újfent vizsgálunk meg. Egy kérdést kapunk melyre "Yes" legyen a válaszuk, de közben máris nyomjuk a jobbra irányt. A robbanás elől gyorsan szaladjunk fel a kéményekhez (soha ne nézzünk vissza!), ott pedig azonnal vegyük jobbra az irányt. A nagy robbanás és kisebb repülés után két kaput találunk. A jobb oldali zárva van, tehát válasszuk a B3-as ajtót, előtte mentsünk is. A hosszabb folyosó túloldalán találunk egy bazookát a kocsitetején, ám túl magasan van, egyelőre. Ezért aztán nézzünk be, hátha találunk valami érdekeset az ajtón a lyuk mögött. Az erőműbe jutottunk, ahol vegyük a jobbra az irányt, ha minden igaz, akkor egy piros gombot kell találnunk, amit nyomjunk meg. A beszélgetés után vegyük balra az irányt az irányító panelhez. A női hang tájékoztat minket, néhány különös értékről és egy titkos út is megnyílik előttünk a piros kapcsoló mögött. Lent három ajtót találunk. Az első mögött menteni lehet. Válasszuk a második szobát, ahol megtaláljuk a már lassan klasszikusnak számító kurbilit (Crank). Hagyjuk el a helyet és nézzük meg, mi van az utolsó ajtó mögött. Két elektromos kábelt találunk, ezekkel térjünk vissza az irányítószobába. Itt két zárt ajtó található, az egyiket (még hozzá a nagyobbikat) ki lehet nyitni a kurbilval. A folyosón vigyázzunk a mutáns Szent János bogarakkal. A "B" jelzésű ajtón belépve újabb folyosóra kerülünk sok-sok ajtóval. Lépünk be a B5-ös ajtón és megtaláljuk a Stun Rod-ot, ami egy egész jó fegyver Eliot-nak – hasonló egy lézerekardra, de ez elektromos. Ha ez megvan vegyük az irányt az "R" jelzéssel ellátott ajtóhoz. Az R7-es ajtó mögött találunk még egy elektromos kábelt, ezt vegyük fel. Irány az Y ajtó. Az Y4-es ajtó mögött találunk egy kódkártyát (Stock Room Key). Menjünk a G szekciába és az imént felvett kártyát használva lépünk be a Cable Warehouse-ba. Itt az egyik állványon egy elektromos álló kesztyűt találhatunk, nem beszélve a hulla mellett fekvő Bermuda Bank Card-ról. Menjünk a G1-es szobába és vegyük fel az újabb elektromos kábelt. Mindegyik szekcioba (G,Y,R,B) van egy szoba, ahol helyre kell állítani a kábeleket. Ezek a szobák a – és az azokban megvizsgálandó panelek – a következők: G3-2, Y1-3, R6-1, B4-3. Ha végeztünk sajnos az energiaellátás nem áll helyre. Menjünk vissza az Y szekciába, ahol egy eddig zárt ajtót találhatunk (Administration Office), most már bemehetünk. Itt vegyük fel a kódkártyát (Condensor Room Key) és a töltenyeket se hagyjuk el. Térjünk vissza az irányítószobába, ahol vizsgáljuk meg a panelek egyikét. Az információk után menjünk a lifthez és irány a második emelet, ahol szemben menthetünk és két Life Hook-ot is találhatunk. Kocogjunk a másod. lifthez, közben vigyázzunk a bogarakra és arra is, hogy ne essünk le. Ezzel a lifttel felmehetünk a harmadikra. Sétáljunk szobáról szobára és közben gyilkoljuk. A mentőhelynél megtaláljuk az Omega Club Key-t. Menjünk tovább és az egyik szitakötő megölésével meg-

kapjuk a Plant Area Card-ot. Ezzel ki lehet nyitni a közelben az ajtót. Az újabb helyszínen a Condensor kártyával lehet a továbbjutást biztosítani. Bent sok kis bogár elszívja az energiát a bázistól. Intézzük el őket a shotgun-nal. Ha végeztünk, sétáljunk vissza az irányító szobába az első emeletre és az indítópanelt újra bevizsgáljuk meg, végre van energia! Most vissza kellene menni Janine-hez, de még van néhány apróság, amit meg kell oldanunk, itt van például a bazooka. Mikor kilépünk a szobából, megtámad egy olyan szörny, amit már a Gatling Gun megszerzéséért le kellett győzni. A taktika ugyanaz ellene, mégis nehezebb lesz, mert kisebb a hely. Harc közben vegyük fel a földről a bazookát. Ha legyőztük a dögöt kapunk egy kulcsot (Car Key). Most már itt végeztünk, mehetünk vissza Janine-hez. Aprópó az eddig zárt kapu (balra) nyitva lesz hisz az energia ellátás helyre állt.

GYŰJTŐGÉP

Mikor visszaérünk Janine-hez, Nephilim néhány érdekes látomást küld. Beszéljünk Janine-nel, és vizsgáljuk meg a számitógépet. Most a laboratóriumba kéne menni, de előtte érdemes lenne néhány helyet meglátogatni. Például vissza kellene menni a bankba. Használjuk Eliot és a Kimra bankkártyát megint, a kódok ugyanazok, mint legutóbb, ám most Eliot kártyájára 2000, míg a Kimrára 3300 dollárt kapunk. Ezen felül a frissen felvett Yucatan kártyára (ha kódként beírjuk, hogy 1861) 5700, míg a Bermuda kártyára (a kód 1394) 6000 dollár jár. Húú, de meggazdagodtunk! A bank után látogassunk el az Omega Klubba is. Sajnos nőket már nem találunk a sztriptíz-bárban, de kardot, löszert és gyógyításokat igen. A kardot a függöny mögött lelhetjük meg. Ha már ilyen sok pénzünk van, látogassuk meg a Hello Market-et. Menjünk fel a másodikra, ahol immár elég sok pénzünk van, hogy belépjünk a lézerszenzorral lezárt szobába. Itt vásároljunk be mindentől – felhívnam a figyelmeteket a rakétavetőre. Ha feltáptoltuk magunkat – nézzetek be a fegyverboltba is – menjünk vissza Janine-hez, ugyanis nem ártana megkeresni a laboratóriumot.

A LABORATÓRIUM

Folytatva a kalandot, vegyük az irányt a keleti blokkba (E jelzés van az ajtón). Forduljunk jobbra a kocsához, amibe be is szállhatunk, hisz nálunk van a kulcs. Előtte azonban még menjünk be az A3-as ajtón és meg se álljunk a zárt ajtóig, amit nyissunk ki. Ha megvan irány vissza a kocsához, ideje furikázni egyet. Érkezés után lépünk be a nyitott ajtón a laboratóriumba. Menjünk be a szemközti ajtón, ám mivel még nem vagyunk sterilek, ezért nem léphetünk be a laborba. Hagyjuk el a helyet és forduljunk balra a kis folyosóról nyíló szobába. Itt találunk speciális ruhát, ami azonban nem megy fel Dogs-ra. Az egyik cucc zsebében egy kulcs lapul (Lounge Key). Ezzel a recepción látható utolsó ajtót is kilehet nyitni nézzünk tehát itt is körül. Az egyik sarokban találunk egy mikulásruhát, ami pont ráillik Dogs-ra. Be is öltözik télapo-

nak, mivel nincs más választása. Amúgy elég viccesen néz ki. Van itt egy ajtó is, ami a fürdőbe vezet, menjünk tehát oda. Itt hőseink leveleznek és megfürdnek – senki ne számíton “meleg” jelenetre, de azért az elgondolkodtató, hogy a készítő egy nagydarab, szőrös, szakadás néget osztottak be mellénk társul, nem pedig Jenine-t. Ennél a résznél szívesebben láttam volna a lányt mellettem. Visszatérve a lényegre a fürdő után menjünk a laborba, ahova végre beléphetünk. Itt először menjünk a lyukas hordókhoz. Ekkor egy nagydarab gusztustalanság támad meg minket, ha kinyírjuk megkapjuk az Observatorium Room Key-t. Az Experiment Room itt van közel, sétáljunk oda, ekkor Eliot rosszul lesz és elég furcsán fog kinézni. Meg kell találni az ellenszert, mivel a nagy takony megmérgezte és át fog változni. Lépjünk be az imént említett szobába és vegyük fel az oxigéntankot. A következő feladat megmenteni a nőt a másik szobában. Hagyjuk el a helyet és keressük meg azt a szobát, amire ez van írva: “Staff Only”. Bent lila színű gáz árasztott el mindent, így csak a maszkkal vagyunk képesek megmaradni, ám a levegő fogy. Mivel minden ajtó zárva van, keressük meg a lépcsőt, ami lefelé vezet. Itt a folyosón a hullától vegyük el a kulcsot (Ventilation Room Key), és gyorsan lépjünk be a következő ajtón, hogy levegőhöz jussunk. Ezután – mivel itt még nem lehet semmit csinálni – szaladjunk vissza az emeletre egészen a bejárat mellett található ajtóig. Az újonnan szerzett kulcsunkkal bemehetünk ide. Egy kapcsolót találunk, amivel be lehet indítani a ventilátort, így a gáznak annyi. Vegyük jobbra az irányt (az eddig zárt ajtók kinyíltak) és a szemben lévő ajtón belépve mentsük meg a nőt, majd beszéljünk vele. Kocogjunk vissza az alsóbb szintre, akkor Eliot még jobban átváltozik. Irány előre a Sterilize Shower Room jelzéssel ellátott szobába. A sterilizáló nem működik, hagyjuk itt egyelőre a szobát. Van itt még kettő, válasszuk a Cylinder Room-ot. Toljuk a palackot a helyére, majd menjünk át a szomszédos szobába, ahol kapcsoljuk be a gépet. Most már mehetünk a sterilizálóba és onnan is tovább. A lépcsőnél forduljunk jobbra. A hosszú folyosó végén két ajtó található. A Valve Room-ba felesleges benézni, mert nincs kulcsunk a bent lévő géphez, ezért válasszuk a másik ajtót. Balra egy újabb ajtót találunk, itt menteni lehet. Keressük meg az Elevator jelzéssel ellátott ajtót, mivel bent van egy lift, álljunk be. Fel nem lehet menni Eliot átváltozása miatt. Próbáljuk meg elhagyni a szobát, mire Eliot újabb mutáción megy keresztül – szegény már elég rosszul néz ki! Emiatt a szobából sem léphetünk ki – a gép az idegen DNS miatt lezárta mindent. A hely egyik sarkában gőzölő csöveket találunk. Erre Eliot képes fölmászni, mint a Pókember – valami jó is származik az új formánkból. Így másszunk addig, amíg ki nem jutunk. A megérkezési hely mellett találunk még csöveket, ezekre is másszunk rá és meg se álljunk a szobáig. Vigyázva a szörnyekre, vegyük fel a vért a fagyaszobából. Másszunk a ventilátor szobába – ahol a kapcsolóval elfújtuk a gázt, majd onnan sétáljunk előre egy kicsit és forduljunk jobbra az ajtóhoz. A szobában olvassuk ki a fagyott

vért. Ezzel másszunk vissza az Elevator szobába (ahol nem működött a lift) és álljunk a lift be. A vér miatt a gép hibázik, és felmehetünk. Rögtön intézzük el a mutánst, majd menjünk a Experiment Room No. 4-be. Bent megtaláljuk Dr. Jacob-ot, aki már nem sokáig önmaga, hamarosan átváltozik és megtámad. Gyűrjük le és megkapjuk a széf kulcsát (Jacob's Safe Key). A széf az egyik sarokban van a szobában és úgy néz ki, mint egy mikrohullámú sütő. A páncélszekrényben találunk egy diszket (Jacob's Disk), és egy kulcsot (Dr. Jacob's Key). A diszket rögtön használhatjuk is a széf melletti számítógépnél. Elhagyhatjuk a szobát, ám Eliot-on újabb transzformáció megy végbe és csak 30 percünk marad, hogy a gyógyszert megtaláljuk neki, úgyhogy nagyon siesünk.

Vegyük az irányt a Valve Room-ba és indítsuk be a gépet. Ezután irány ki a folyosóra és ott forduljunk jobbra. Kint elárasztottuk vízzel a terepet. Ússzunk a csövekhez, ezzel a művelettel nyerhetünk még plusz 30 percet, így már több mint 50 van, tehát nyugodtabban ténykedhetünk. Térjünk vissza a második emeletre és menjünk be a nagy kék ajtón (Botanical Division). A jobb oldali ajtót ki lehet nyitni a Jacob-tól kapott kulccsal. Bent két zárt ajtót találunk, csak a harmadik van nyitva (Aquatic L.E. Room). Mielőtt bemennénk Janine jelentkezik, ám hőszünk új külseje elijeszti. Az Aqua szobában kapcsoljuk be a kapcsolót és másszunk fel a közelben található létrán. Újabb úszkálós feladat jön! A medence alján van egy kulcs, amit fel kell venni. Tegyük meg, így hozzájutunk a Mine Key-hez. Térjünk vissza Jacob laboratóriumába és másszunk a csöveken át tovább. Érkezés után a rács előtti ajtóval ismerős helyre juthatunk, a rács mögöttivel pedig a harmadik szintre. Vigyázva menjünk át a túloldalra, amíg egy nagyobb köhöz nem jutunk. Ide a közelben található csöveken keresztül juthatunk. Itt lesz egy fegyver Eliotnak. Kocogjunk fel a lépcsőkön és fent nyissuk ki a két zárt ajtót, ez később megkönnyítheti a dolgunkat. Ha ezzel megvagyunk irány vissza a harmadik szint, ahol a csöveken másszunk vissza a kiindulási pontra. A szoba végében van egy ajtó, ezt célozzuk meg – előtte Janine jelentkezik. Itt újabb főellenséggel találkozunk egy adag barna takonnyal. Lőjük a Plazma Gun-nal, mert az remekül működik ellene, vagy adjunk neki Dogs Rail Gun-jával. Ha legyőzzük megkapjuk a Medical Lab Key-t. Ezzel siessünk a lifttel a második szintre és nyissuk ki a Medical szobát. Itt a terminállal visszaváltoztathatjuk Eliot-ot. Keressük meg az Experiment Room No. 5-öt. Intézzük el a szörnyeket és vegyük el a németjuhásztól a kódkártyát (Clone Room Key). A Clone Room-ot az első emeleten találjuk (1F), egyébként az ajtó mellé oda lesz írva, tehát nem nehéz meglelni. Bent találunk egy ajtót, amit nyissunk ki és lépjünk be. Itt egy befagyott szörnyet találunk, pont olyat, amit a látomásokban. Miután Eliot és Dogs ezt megvizsgálta baktassunk fel a lépcsőn és kutassuk át a halott szörnyet. Lesz nála egy diszk (Gigadent Disk) és egy kódkártya (Dr. Kimra's ID). Ez utóbival kinyithatjuk a közelben található ajtót.

A MIKE TOWER

A tágas térben két ajtót találunk. Válasszuk a szemben levőt, ugyanis csak az van nyitva – a Kimra Tower még nem. Induljunk egyre lejjebb és lejjebb (itt csapódott be 65 millió évvel ezelőtt és most is a meteor), vigyázva a bogarakra, szörnyekre és robotokra. A végén egy kisebb szobába jutunk, ahol vizsgáljuk meg a terminált. Itt érdekes dolgokat tudunk meg, ám a számítógép – mint a valós életben a PC-k – rendszerhibás lesz. Találunk a falon egy kisebb nyílást, ezt nézzük meg közelebbről. A beszélgetés után hagyjuk el a szobát, mivel vissza kell menni Jenine-hez. Visszafelé átöltözünk, és egy robbanás is történik. A kocsit nem lehet használni ezért vágjunk neki gyalog a folyosónak. Kicsit nehezebb lesz a visszajutás. Vigyázzunk ne ne essünk, egyébként a csöveken kell sétálni – csak szép lassan! Visszatérve Janine-hez kiderül néhány dolog. A meteor, ami elpusztította a dinoszauruszokat 65 millió éve egy tojást hozott, ezen a tojáson fekszik a Dinó sziget. 2000-ben, a tojásban lévő szörny elkezdett fejlődni és várhatóan nemsokára kikel. A megoldás az elpusztítására, ha Nephilim meteorját eljuttatjuk a tojásra. A tájékoztató után kapunk Janine-től egy kódkártyát (Janine's ID Card).

A HOTEL ÉS KÖRNYÉKE

Kocogjunk vissza Lab Town-ig, de ne a Hello Market-hez, hanem balra az eddig zárt kapuhoz menjünk. Ezt ki lehet nyitni Janine kártyájával. Szaladjunk a mozi, illetve a szálloda elé, de vigyázzunk a megvadult bikával. A narancssárga automatából vegyünk egy belépőt a moziba. A jegyet a terminálban használva beléphetünk. Itt jobbra bemehetünk a hotelba, ahol keressük meg a mentőhelyet (a szoba felett a KISS felirat van szokás szerint). Visszamehetünk a moziba, aztán be az IN jelzésű szobába. Két ajtó áll előttünk. A bal oldalt hagyjuk, inkább a felsőn menjünk be, de csak óvatosan, mert egy főellenség vár ránk. A dinoszaurusz-szerű lényt lőjük bazookával. Ha megdöglök el ejti a Stairway Switch Key-t. Van egy kapcsoló is, ezt nyomjuk be, mire kinyílik egy titkos lejárati mögöttünk. Lent vegyük el a hulla cuccait és a létrán kapaszkodjunk fel. Némi mászás után az első emeletre jutunk. A szűk folyosón a nagy ajtó nem nyílik, ám a kisebb igen. Újabb folyosó, újabb kódkártyás ajtó (ez sem nyílik), és persze egy újabb nyitott, amin haladjunk tovább, amíg nem találunk három ajtót. Válasszuk a szemben levőt, ahol használjuk Janine kártyáját. Sajnos, mivel a társai (Nick és John) megakarták vécélni Janine-t a kártya nem működik. Menünk kell a partira! Vissza kell kocogni majdnem a létráig, az első zárt ajtóhoz, amit nyissunk ki Janine kártyájával. A bal sarokból (a sárga bokorban van, a tetejére kell mászni) szedjük fel Nick kártyáját. Távozzunk a kandallóval szemben lévő ajtón. Először nézzünk be a konyhára (Kitchen), ahol is megjelhetjük John kártyáját is. John szobája a kinti folyosóról nyílik, nézzünk be ide. Vegyük fel a kulcsot (Living Room Key) és távozzunk. Meg kell találni Nick lakhelyét. Ehhez menjünk vissza kandallós szobába, majd ki folyosóra. Forduljunk jobbra és az első zárt ajtót nyissuk ki Nick kártyájával, mivel ez a szobája. Vegyük fel a földről a Party

Memo-t és az ágyról a vízpisztolyt. Sétáljunk vissza balkonra (ahol Janine szobája is nyílt) és forduljunk balra, irány be az ajtón. A Living Room Key-jel kinyithatjuk az ajtót, bent a kádnál töltjük meg a vízpisztolyt és oltjuk el a kandallóban a tüzet. A kandallóban most már felmászhatunk. Kanyarodjunk jobbra és másszunk le az újabb kéménybe le Janine szobájába, a szobában kiderül, hogy Dogs Jenine apja. Ezután vegyük fel a Sniper Rifle-t. Ezzel nincs más dolgunk, mint visszavinni Jenine-nek – a szürke ajtón távozzunk az a rövidebb út.

A VÉGKIFEJLET

Érkezés után Janine és Dogs egymásra találnak. Miután újra Eliot-ot irányítjuk, beszéljünk velük, Janine ismerteti a terveket. Vissza kell menni a Wave toronyba. Hagyjuk el a szobát az S kapun és menjünk be a szemközti látható; most már nyitott kapun. A szobában a vízi járgányba csak ketten férnek, így Janine és Dogs megy. Nekünk úsznunk kell, egyébként sokkal könnyebb és egyszerűbb, ha a szélén az alagútnak végigfutunk. Janine és Dogs megérkezett, ám csapdába esett. Kint mentsünk, majd folytassuk a kalandozást. Kezdjük el felfelé mászni a toronyra – előtte vegyünk Life Hook-okat. A tetején menthetünk és beindíthatjuk a liftet. Másszunk egy kicsit lentebb, így megtaláljuk Janine-t és Dogs-ot. Egy nagyon nehéz rész jön, meg kell védeni Janine-t 3 perc 40 másodpercig. Ha meghal Janine vége a játéknak. Amennyiben sikerül feltartóztatni a szörnyeket – használjátok Dogs-ot és a Gutaling Gun-t. Készüljétek, mert (kisebb bejátszás után) jön a végső főellenség! Egyébként szegénytelen dolognak tartom, hogy lehet most menteni, mert ezt a részt, ha meghalunk a főellenséggel szemben, újra kell csinálni. Mivel a játékban a gyógyítás sz*** sem ér – mindig megsérül az emberem, sőt meg is hal, miközben eszik – ezért igyekezzetek minél kevesebb találatot bekapni. Adjatok neki, ami a csövön kifér. Használjátok rakétavetőt – ha van – és bazookát. Óriási szerencsével meg lehet ölni, ám mivel gyógyítani szinte lehetetlen ebben hulladék játékban (kicsit felidegesített a vége) ezért tényleg sok szerencse kell. Ha elfogy az energiájának a fele lebénul, és még több tüzet fog fújni.

MEGTERES UTÁN KONVIZOL

Ha végigvisszük a programot, kapunk egy mentett állást és ha jó időnkünk el jutalmakat kapunk.

Sugárfegyver: Kétszer teljesítsétek a játékokat.

Mad Mode: Vigyük végig háromszor a programot. A negyedik kezdésnél egy csomó gyógyításunk van, és az összes fegyver.

Összes fegyver: Öt óra alatt nyomjuk le a játékokat.

Ha végigvisszük Hard fokozaton, akkor egy meglepetésben lesz részünk újakezdésnél!

És végül egy megjegyzés: a Tomb Raider 3 óta ez volt az első játék, aminél majdnem agyvérzést kaptam – gondolok itt a használhatatlan gyógyításokra!

Veres

Az előrehozott lapzártá miatt szinte amint befejeztük az előző újságot, már kezdhettük is készíteni a következőt, hogy a leadás napjára mindennel készen legyünk. Szépen meg is írtam ■ másik három cikket, aztán elkezdtem várni erre a játékra, de csak nem akaródzott neki megérkezni. Aztán egyik hétfő reggel telefonált a Martin, hogy mehetek érte, mert megjött a játék. Délután be is ugrottam érte, és közölte velem ■ Martin, hogy legkésőbb péntek reggelre kell a cikk, mert délután már megy az újság a nyomdába. Na mondom, hazamegyek aztán majd nyomom éjjel-nappal, hogy kész legyek mind a három CD-vel. Csakhogy az a gennyes PC-m még hétfő este megszívott, ezért aztán ■ kedd nagy részét egy szervizben töltöttem el, úgy-hogy mindent összevetve kb. két napom volt arra, hogy a játékot végigvigyem, és még a cikket is megírjam. Ezért ■ öljáróban mindenkítől bocs de csak az első két CD végigjártásával sikerült olyan szinten végezni, hogy az éppen nyomdaképes legyen, a harmadik CD-t sajnos nem sikerült befejeztem. Majd egy hónap múlva visszatérünk rá és még sok más egyébre is, ami a mostani leírásból kimaradt. Ja és még valami! Itt ■ újság hasábjain keresztül is szeretnék köszönetet mondani ■ barátnőmnek, aki a teszteléssel töltött két nap alatt olyan körülményeket teremtett, hogy csak a játékkal kellett foglalkoznom.

JÁTÉK VAGY VALÓSÁG?

Késégkívül a Shenmue az eddigi létező legjobb, legszebb és ■ legkomplexebben kidolgozott játék Dreamcast-en, de talán más platformon sem találhatunk olyan játékot, ami felveszi vele a versenyt (talán csak a Nintendo 64-es Zelda). Ez a két nap nagyon kevés volt arra, hogy igazán elmélyüljek ■ játék világában, ar- ■ azonban elég volt, hogy megállapítsam, amit a játék készítői produkáltak ■ emberfeletti és elképesztő! Képzeltetek el egy várost, amiben pezseg az élet. Reggel felkel a nap, megindulnak az emberek a munkába, kinyitnak az első élelmiszerboltok, megindul a nyüzsgés, tíz óra után kinyitja kapuit ■ többi üzlet is (fodrászatok, játékkerem, régiségkereskedés, virágbolt, éttermek, ruházati kiskereskedések), ■ járókelők mennek a dolgukra, megmegállnak a kirakatoknál, nézelődnek, alkudoznak, élnek a mindennapi életüket, a boltosok sepregetnek, vagy épp megpróbálják rászózni valakire ■ portékájukat. Pizzafutárok, és postások szalagoznak a tömegben robogóikon, ha elered az eső, ■ emberek kinyitják az ernyőiket. Akárhova bemehetsz és láthatod amint odabent is zajlik az élet, az étteremben ebédelnek, az üzletekben nézelődnek az emberek. ■ magad is vásárolhatsz az üzletekben, használhatod az utcákon lévő ital- és nyerő-automatákat, vagy akár egy nyilvános fürdőből felhívhatod a tudakozót vagy az időjárás előrejelzést. Ha pénzed és kedved van, bemehetsz a játékkerembe is, ahol valódi régi Sega automatákkal nyomulhatsz, mint például a Space Harrier. Késő délután kinyitnak a bárók, lemegy a nap és bezárnak az üzletek, felkapcsolják a közvilágítást. A város nyugovóra tér, csak néhány részeg lakos próbál meg dülöngélve hazakecmeregni, és csendet is csak a karaoke borból kihallatszó macskanyávogás töri meg. Most képzelj el, hogy a városban ■ összes járókelővel és lakossal beszélhetsz, persze közülük sokan csak odavetít, hogy most épp nem érnek rá, sietnek valahova, vagy ■ állnak szóba idegenekkel. Esetleg vérmérsékletüktől függően leugatnak. Azonban még így is az emberek nagy részével beszélgethetsz a mindennapi dolgairól, vagy kérdezhetsz őket különböző témákról. Ami viszont megdöbbentő, hogy az összes ember, akit megszólítasz elmond néhány mondatot, és ráadásul

mindenkinek saját hangja és modora van! Most képzelj el, hogy mindezt olyan gyönyörű, részletesen kidolgozott 3D-s környezetben teheted meg, amelyet idáig maximum csak pre-renderelt videókban láthattál. Minden járókelő a végtelenségig ki van dolgozva, jár ■ szájuk beszéd közben, pislognak, szinte szebben mozognak, mint az emberek, akiről ■ mozgásokat modellezték. Az utcák is úgy néznek ki, mint ■ való életben, semmit ■ spóroltak le, a borbélynál még az is ki van írva, hogy mennyibe kerülnek a különböző hajvágások. Szóval ilyen játék ez a Shenmue, elmesélni, pontos képet alkotni róla igazán nem lehet, látni kell, és játszani vele.

BIG IN JAPAN

A történet egy Yokosuka nevezetű japán városban játszódik, itt éli apjával Ryo Hazuki középiskolai tanuló, teljesen átlagos életét. Egy téli napon azonban minden megváltozik, az iskolából hazaérve szemtanúja lesz, amint megölik az apját, és ő is csak épphogy élve megússza az incidenst. Ryo-nak innentől kezdve csak egy cél lebeg ■ szeme előtt: kideríteni ki volt az apja gyilkosa, és bosszút állni rajta. Tehát a mi feladatunk lesz, hogy beszéljünk a lakosokkal, információkat gyűjtsünk, nyomokat keressünk, amik talán közelebb visznek minket a végső le-

ni. Az X-szel a noteszedet tudod elővenni. Nézelődni az analóg karral lehet, belső nézetre váltani az R-rel. Ha valamilyen helyiségben vagy és egy berendezési tárgyat akarsz megvizsgálni, esetleg kinyitni először nyomj egy R-t, ezzel belépsz ■ vizsgálódás módba, ■ keresztül váltogathatsz a szemrevételezni kívánt tárgyak között, az A-val tudod felvenni őket, ■ B-vel leteenni. Abban az esetben, ha egy tárgyat, ami nálad van, lehet valahol használni, megjelenik az Y gomb jele a képer-

tanult ütések rúgások fogások listája, azt is megnézheted, hogy melyik milyen szintre van már felfejlesztve.). Notesz (a játék legfontosabb cucca, ugyanis Ryo minden történetét bejegyezz ide, majd még visszatérek rá), CL (a különböző megnyert cuccokat lehet itt megnézni.), magnókazetta (egyértelmű), SEGA érme (hány játékkermi tokenünk van még), és végül van a naptár. Szóval, mint mondtam a notesz nagyon fontos, azon kívül, hogy a telefonszámok is benne vannak, Ryo mindig mindent lejegyzetel, és sokszor ■ k sorok segítenek a továbbjutásban. Állítólag



A LECKE FEL VAN ADVA!

számoláshoz. A főmenüben ■ játékmódok között igazából nincs érdemi eltérés. Mindössze a kamera helyzetében, és a párbeszéd feliratozásában van különbség.

AZ IRÁNYÍTÁS

A különböző helyzetekben más és más irányítás van érvényben. Van az alap, amikor ugye mászkálunk, beszélgetünk, keresgélünk, ez a FREE QUEST mód, ■ játék nagy része ebben zajlik. Haladni vagy a D-pad fel-lel vagy ■ L-el lehet, az L egyébként egyben a futás is. Hátrolni nem tudunk, ha a kereszten L-t nyomsz, Ryo 180 fokban fordulatot csinál. Az A az akciógomb, beszélgetni, ajtót nyitni ezzel tudsz, de úgyis mindig megjelenik a szimbóluma, ha ezt kell nyomnod. A B a visszalépés gombja, de ezzel tudsz nagyon sok párbeszédet is elnyom-

nyón, ilyenkor megnyomod, majd ki kell választani, hogy melyik cuccot akarsz használni. Egyébként alapban az Y-nal az inventory-ba tudsz lépni. Itt a nálad lévő cuccokat tudod megvizsgálni, az óránál az időt tudod megnézni, a mini-magnóval pedig ■ kazettákat lehet meghallgatni. A tárgyak alatti ■ van egy rakat szimbólum, ezek ■ következők: DC memóriakártya (úgy tudsz lépni a játékból, hogy amíg nem kapcsolod ki a gépet, onnan folytathasd, ahol abbahagytad), DC joy (a játék paramétereit állíthatod, hangok irányítás stb.), Pergamen (a már meg-

ha jó sorrendben beszélés, haladsz a játékban meg lehet azt is csinálni, hogy egy lap se maradjon üresen. A másik nagyon fontos dolog, hogy a játékban egyfolytában múlik ■ idő. Ryo minden reggel fél kilenckor kel, ■ boltok is a nyitvatartási idő szerint üzemelnek, este hétkor megy le a nap, és Ryo-nak 11-re minden-

képp haza kell érnie, tehát eszerint kalkuláljuk be a napi teendőinket. Egyébként aludni este nyolc után lehet Ryo szobájában (és menteni is itt lehet).

Az egy másik dolog, ha mondjuk, délelőtt van, és este hétkor van találkozónk, bizony semmivel sem lehet felgyorsítani az idő múlását, ilyenkor el kell valamivel ütni az időt. Ezt akár vehetitek szó szerint is, mert az egyik leg-
hasznosabb időtöltés az, ha elmész valamelyik parkba vagy parkolóba és tökéletesíted a harci technikádat, azaz gyakorolsz. Erre főként azért van szükség, mert lesznek a játékban olyan helyzetek, amikor valóban harcolni kell

megszerzed az adott mozgás leírását, és elolvasod. A játék során rengeteg mesterien megrendezett közjátéknak leszel a tanúja, és néha te magadnak kell ezeket alakítanod, úgy hogy gyorsan lenyomod azt a gombot, aminek megjelenik ■ szimbóluma ■ képernyőn. Persze ■ kel elkeseredni, ha elsőre nem sikerülne, ■ végtelenségig próbálkozhatsz, jobban mondvá addig, amíg egyszer össze ■ jön a dolog. Az egyik legjobb dolog a programban, hogy rengeteg féleképpen alakíthatod a történetet, mert bár van egy alap útvonal, amit a továbbjutás érdekében követned kell, de hogy azt hogy éred el, csak rajtad múlik. Vagy azon,

hogy kivel beszéltél, milyen bejegyzések vannak a noteszben, minden apró feladat megoldásához nagyon sok alternatíva van, és ezek néha annyira kézenfekvőek, hogy az ember nem is gondol rá (pl. hogy felhívja a tudakozót). Csak azt tudom tanácsolni, hogy mindig beszélj mindenkivel, néha bejönnek extra küldetések is, amik aztán a későbbiekben bírnak majd jelentőséggel, vagy csak egy plusz animációt láthatsz. Ha

meg épp ráérsz, járjálj össze-vissza, néha nagyon jópofa dolgoknak lehetsz ■ szemtanúja, mint például a karaoke bárban.

PASSPORT CD

A játékhoz adnak egy kiegészítő információs (Passport) CD-t is. Itt különböző szereplők próbálnak meg felvilágosítást adni a játék bizonyos részeitől úgy, mint: harci rendszer, pénz, idő múlása stb. Ezen kívül, ha ■ már a memóriakártyákon Shenmue mentés, ■ program felismeri, és a behozott átvezető jeleneteket, illetve zenei track-eket is a Passport CD segítségével lehet újra lejátszani. Akinek lehetősége van rá, még ■ Net-re is felkapcsolódhat vele.

ÉRTÉKELÉS

Túlzottan most nincs nehéz dolgom, mert már az elején elmondtam, hogy ez a létező legjobb Dreamcast játék, mind látványban, hangulatban és kidolgozottságban. Az egyetlen hibát ■ grafikában találtam, mégpedig azt, hogy a járókelők sokszor az orrunk előtt ■ semmi-ből tűnnek elő, bár szerintem, ez csak azért van, mert ■ biztonsági másolatokról kicsit nehezebben tölti be őket a gép. Eredeti CD-nél ez valószínű ■ fordul elő. Egyébként hihetetlenül fantasztikus az atmoszféra, kíváncsian várom, mi fogja ezt túlszárnyalni. Viszont ■ is igaz, aki egy kicsit sem konyit az angol nyelvhez, az könnyen

elakadhat, és nem tudja kellőképpen élvezni ahogy lépésről-lépésre nyomozgatunk, és próbálunk a kevéske információ alapján továbbjutni (ők olvassák el a leírást). Azok ■ fogják sokra értékelni a játékot, akik az akciódús stufokat komálják, mert abban itt nem lesz sok szükség, mivel alapjában véve ez egy kalandjáték, amiben rengeteg mindent megtehetünk.



egy doboz gyufa van (Box of Matches), és imádkozhatsz is, ha akarsz, kifelé menel a telefon alatti szekrényből ne felejtse el kivenni az elemlámpát (Flashlight), ■ ház nagyjából ennyi. (Még csak annyit, hogy a későbbiekben, a konyhában, a frigóban mindig találsz majd tejet.) Irány a ház melletti Dojo (a bejárattól balra, a kert végében, ahol ■ fatart kinyírták), ahol Fuku-szan-nal kellene találkoznod. A közjáték után

Viszont mégis azt mondom, hogy minden DC tulajdonos szerezz be, mert ezt látnotok kell, igazi játéktörténelmi mérföldkőnek számít ez a program.

1 CD

Yokosuka

■ november 29, szombat du.
■ óra

Ryo hazaérése után szemtanúja lesz amint egy titokzatos, tetovált, sebhelyes arcú férfi, név szerint Lan Di, aki mestere egy ismeretlen halálos harcművészetnek, megöli az apját, és magával viszi a rejtélyes Sárkány Tükröt. Még mielőtt nekikezdenél a játéknak, elmondanám, hogy a leírás csak egy lehetséges útvonal a sok közül, elég, ha csak egyszer is másképp döntesz, és egész másképp alakulhatnak bizonyos események.

4 nappal később

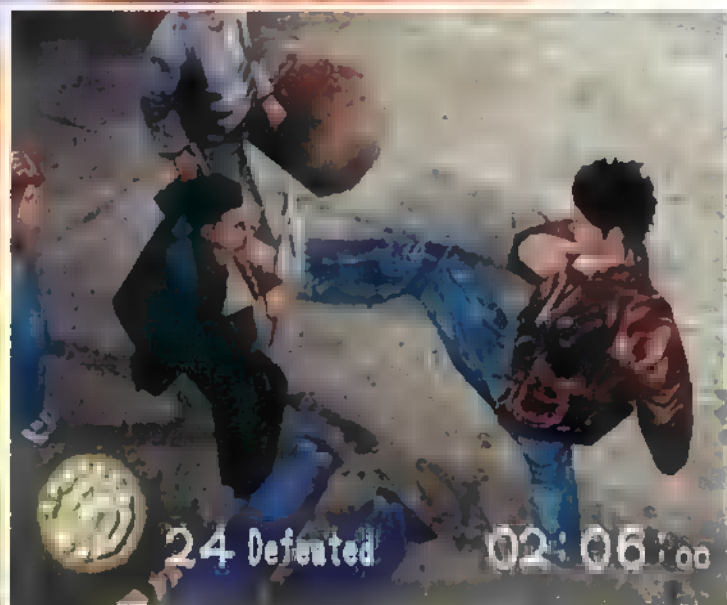
■ december
03, szerda reggel
■ óra 30perc

Egy levél jön Hazuki mesternek, amit Ine-szan gondosan eltesz. Eközben Ryo-t rémál-mok gyötrik melyben újra és újra látja apja gyilkosát, és az apja halálát. Ébredés után nézd át a noteszedben ■ telefonszámokat, és ■ bejegyzéseket. Vizsgálj át Ryo szobáját. Az asztalon lesz ■ mini-magnó (Cassette Player), a felső fiókban egy kazi (Shenmue), a középsőben egy fénykép (Photo for Friends), a legalsóban pedig megint egy kazetta (Sha Hua). Ezen kívül semmi érdekes nincs ■ szobában, úgyhogy menj ki, a folyosón rögtön össze is futsz Ine-szan-nal. Rendes a nyanya meg is dob 500 Yennel. Ezen túl minden reggel egy ekkora boríték fog rád vigyorgni a bejárat melletti cipőszekrényről. Nézzünk egy kicsit körül a házban! Fuku-szan szobájában (a falon egy hatalmas Virtua Fighter poszter virít) az asztalon, ■ könyvek tetején van egy papír (Shadow Reaper), vedd fel és olvasd el, egy speciális mozdulat leírása. A nappaliban, az egyik fiókban van két elem (C Size Batteries), ■ TV alatt pedig egy Sega Saturn (értitek, már '86-ban létezett ■ gép Japánban!), a konyhában vizsgálj meg az asztalra kikészített reggelit, mire elindul egy visszaemlékezés. A folyosó végén az apád szobájában az asztalon egy levél van, az egyik fiókban pedig egy kulcs (Mysterious Key), menj ki a másik ajtón és nézz bele a kosárban, egy újabb speckó mozgás leírása van benne. Az oltáros szobában

vizsgálj meg a fal melletti fadóbozt, és használd a kulcsot. Egy katana volt benne, ezt majd később kell használnod, ha kint a kertben a kiszáradt fához mész egy újabb visszaemlékezésben lesz részed. Beszélj Fuku-szan-nal, majd menj ki a kertkapun, most Yamanose-ben vagy a város felső részében. Csodálkozd ki magodat, majd menj el az utca végébe. (Ha reggel van, nyomkodd az A-t, hogy elkapd a labdát.) Egy kislánnyal találkozol (Megumi), aki egy kóbor kiscicával játszik, etesd meg, de a hallat! Megumi azt tanácsolja, hogy ha a fekete ruhás emberekre vagy kíváncsi Yamagishi-szan-nal kellene beszélned. (Egyébként a későbbiekben, ha erre jársz, mindig megetetheted ■ maccsot hallal és tejjel.) Menj a város alsó részébe: Sakuragauka-ba. Többek közt itt található Abe boltja is. Minden boltban vásárlás után lehet egy sorsjegyet húzni, és különböző dolgokat lehet nyerni (általában a Sega játékok főhőseinek miniatűrölt makettjeit, de



vannak értékesebb nyeremények is), hogy az adott boltban épp mit, azt mindig egy fali plakáton tudod elolvasni. Az üzlet előtt van egy csomó automata is ezek mind használhatóak, az ezekben megnyert tárgyakat szintén a Collection menüpont alatt találhatók. Éjszaka a parkban találkozhatsz a "barátnőddel" Nazomi Harasaki-val. Nappal megszólít egy öreg hölgy, aki Yamamoto házat keresi, vidd el a parkba, majd keresd meg ■ házat (a parkkal szemben van), és vezesd oda az öregasszonyt. Ez ■ mellékküldetés ■ későbbiekben még jól fog jönni. Kezd el körbekérdezgetni ■ lakosokat. Sumiya-szan például sokat segít, de az igazi továbbjutáshoz Yamagishi-szan-nal kell beszélned, ő épp az egyik udvarban a növényeivel bibelődik. Megtudod tőle, hogy a gyilkosság napján látott egy fekete kocsit, ami a város üzleti negyed részébe Dobuita-ba hajlott örült módjára. Ez ■ városnegyed már valamivel nagyobb, mint az előző kettő. Itt van az egyik kedvenc helyem is: a játékszem! Itt régi Sega automatákkal, és más játékgépekkel műlathatsz az időt. Rengeteg üzlet, bolt, bár ta-



az ellenfelekkel, mint egy verekedős játékban (ezt hívják FREE BATTLE módnak, és ilyenkor is megváltozik ■ gombkiosztás), és azáltal, hogy tréningezel a különböző mozgásaid egyre magasabb fokra fejlődnek (ezeket a mozgásokat tudod megnézni ■ pergamenben). A játék során lehet új ütéseket, rúgásokat is tanulni bizonyos emberektől, vagy magadtól úgy, hogy

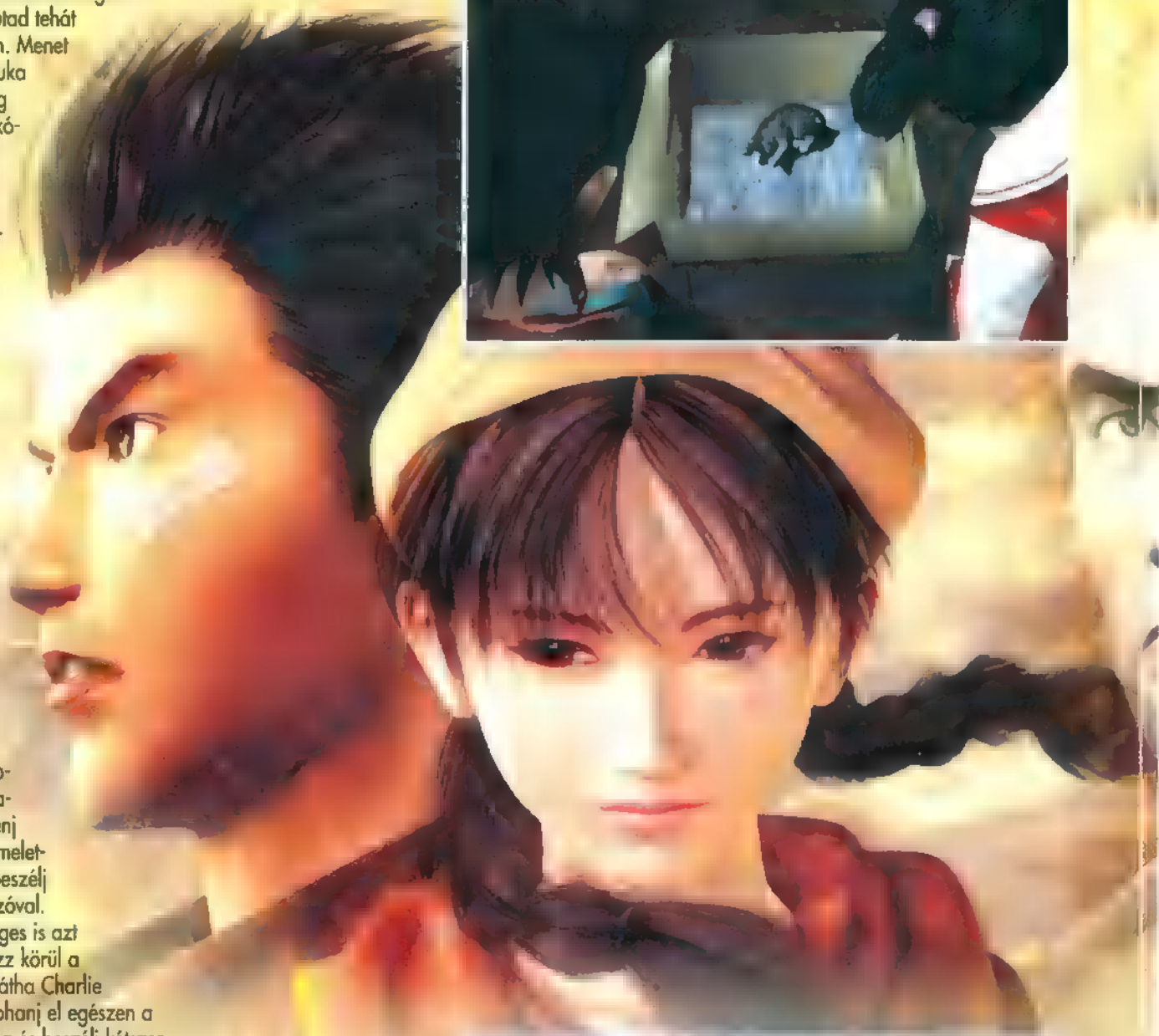
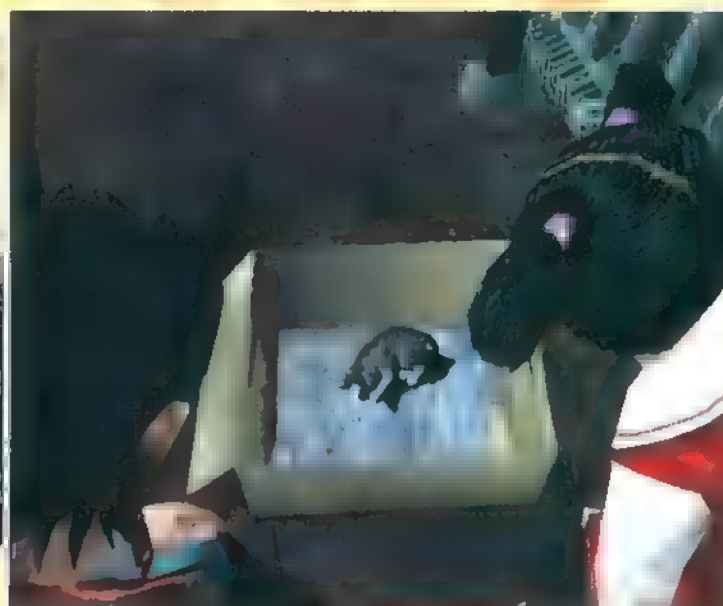
lálható itt, nem ért, ha alaposan átvizsgálod ■ térképet, mielőtt elindulnál valamerre. És mindig figyelj a nyitvatartási időkre is! Beszélj a farmer bolt eladójával (vagy a Funny Bear Burger kiszolgálójával), aki elmondja, hogy Nozomi látott valamit aznap, keresd is meg, a virágbolt előtt álldogál (mivelhogy itt dolgozik). Ő azt mondja, hogy Tom a hot-dog árus többet tudna segíteni. Előtte azonban vásárolhatsz ■ Bunkado régiségboltban, hat különböző speciális mozgásnak a leírását is megtalálod itt. Vagy van itt egy közért is, ahol egy csomó magnókazetta közül válogathatsz (Tomato Convenience Store). Arra is készülj fel, hogy néhány barátságatlan lakos beléd fog kötni. Tom ■ ■ rasztafari nigger, aki mindig ■ kocsija mellett táncol. Megtudod tőle, hogy állítólag kínai emberek ülték ■ kocsiban, de ■ ■ kínai emberekről akarsz valamit megtudni, akkor beszélj inkább kínaiakkal. Kezdsenek mondjuk, menj be ■ szemben lévő utazási irodába. Beszélj bent a pasival, aki végül is semmit nem tud, de azt javasolja, hogy keress egy kínai éttermet, hátha az ott dolgozók többet tudnak segíteni. Beszélgethatsz még a boltosokkal, de mindenki ■ Ajiichi kínai éttermet fogja ajánlani. Az étteremben beszélj ■ séffel Tao-szan-nal. Ő három kiindulási pontot ad. Elsőként rohanj el ■ játéktérrel szemben lévő fodrászüzletbe (Meada Barbershop, útközben menj be a parkba, Yamagishi-szan-tól egy új mozdulatot tanulhatsz meg), beszélj Meadával, aki a város másik borbélyához küld. A térképen Barber Liu-ként van feltüntetve az üzlet, dumálj ■ fodrásszal, aki nem ismeri Lan D-t, de talán a nyolcvan éves apja segíthet, az öreg általában a parkban sétál. Egyébként ■ másik két lehetőség vakvágány (mármint ■ Ra- ■ ■ Manpupuken Bár, és ■ öreg ruhaárus Itoi-szan). A parkban ■ padon ül az öreg Liu-szan. Az öreg elmondja, hogy a fickók, aki megölték a Ryo apját, valószínű a kínai maffia emberei lehetnek. De mit keresnek ők itt Japánban? Liu-szan azt javasolja, beszéljék néhány matrőzzel, hátha tudnak adni valamilyen támpontot. Diskurálj a hot-dog árus Tom-mal, aki szerint a matrőzok csak éjjel tartózkodnak a városban, és akkor is leginkább csak a bárokban mulatják az időt, egy kis össznépi italozással. Igen ám, csak hogy ■ bárók általában csak este 7-kor nyitnak, úgyhogy kénytelen vagy ezt az időpontot kivárni. Ha nagyon károg van még, nézz be a játéktérbe, esetleg vásárolgass. Az egyetlen italozó ami ötkor nyit, az a Yokosuka bár, odabent beszélj a csapossal, aki elmondja, hogy ide ugyan ■ ■ árnak tengerészek, viszont két mulató nevét is megadja, ahol biztos, hogy összefuthatsz pár tengeri medvével. (Legalább ittál egy kólát.) Kezdd mondjuk az MUQ Jazz Bárral, ami egy kicsit előrébb van a Yokosuka bártól. Odabent két faszi épp biliárdozik. Játshatsz velük, ha akarsz, bár engem mindig megszívtak, és folyton 1000 Yen-em bánta. Rádadásul, ha vesztesz, semmit ■ ■ hajlandók elárulni. Most keresd meg ■ motorboltot, vele majdnem szemben van egy lépcső, menj le. A sikátor-

ban rögtön beléd köt két részeg arc, nyomd le őket, majd menj be a Heart Beats bárba. Verd össze a vendégeket, mire ■ csapos elárulja, hogy egy tetovált karú férfi, név szerint Charlie tud nekünk segíteni. Beszélj a középkorú férfivel, aki ■ motorbolt előtt épp a járgányát bütyköli. Ha elsőre nem tud segíteni, menj mondjuk be az étterembe, majd gyere vissza és beszélj vele kétszer. A férfi közli, hogy talán Tsuruoka-szan ismeri Charlie-t. Tsuruoka-szan-nak dzseki boltja van, ami reggel tízkor nyit, úgyhogy akár haza is mehatsz aludni. Otthon Ine-szan fogad, aki nagyon ■ggódott miattad, innentől kezdve Ryo automatikusan 11 óra után haza fog menni, mert olyan kis szófogadó fiú. Reggel az első utad tehát Dobuita-ba vezessen. Menet közben ■ Sakuragauka Parkban mentsd meg Nozomi-t ■ két bunkótól. Ez az első igazi harcod ■ játékban, ha végeztél velük, menj tovább. Dobuita-ban az ital-automatánál összefutsz az egyik kuktával a kínai étteremből, vegyél neki egy narancsos üdítőt, hadd örüljön. Várj, amíg délután két óra lesz, és beszélj a csávóval, aki a Water Dragon 2 farmer bolt előtt álldogál. Ha az időd engedi, akár a jósdába is bemehetsz, és jóslathatsz magadnak. Miután beszéltél az eladóval, a tőle jobbra lévő ajtón (egy ka- ■ ■ felette) menj be, és menj fel az emeletre. Be az ajtón, és beszélj mind a négy maffiózóval. (Egyébként a zöldeséges is azt tanácsolja, hogy nézz körül a Nagai vállalatnál, hátha Charlie egy jakuza.) Most rohanj el egészen a Jupiter dzseki bolthoz és beszélj kétszer az eladóval. Megtudod tőle, hogy Charlie este hétkor jön majd erre. Várj hétig (ugye milyen lassan telik az idő?), sötétedés után így is, úgy is beléd köt majd egy rakat furkó, csak sétálgatnod kell – verd el őket. A legjobb, ha addig is gyakorolsz a parkolóban. A bunyó után Ryo kiszedi az egyik tagból, hogy a városban van egy tetkószalon, és az ottani csávó ismeri Charlie-t, csak azt nem tudja, hol ■ tetkós. Menj be a játéktérbe és beszélj a két motoros fazonnal, válaszd a bal oldali opciót (Jo-in), miután végeztél velük, menj ■ hot dog-as kocsikhoz és beszélj a csajjal, aki elmondja,

hogy a Yokosuka bár környékén van a szalon. Fuss oda, a bárral szemben van egy lépcső, menj fel az emeletre, lesz majd ott egy poszteres ajtó, azon menj be. A "szalonban" beszélj ■ tulajjal, hosszas huzavona árán, végül megegyeztek, hogy holnap visszajössz és összehoz Charlie-val. Menj haza aludni. Reggel először menj a Dojoba, ahol Fuku-szan épp gyakorol, és ha

szerencsés vagy tanulhatsz egy új mozdulatot is. Most már mehatsz a tetkóshoz, csakhogy a faszi délután kettőkor nyit, addig rád bízom, mit csinálsz. A tetkósnál végre összefutsz Charlie-val, aki azt mondja, hogy találkozatok holnap háromkor a játéktérnél. (Hogy miért nem lehet belőle most kiverni az infót?) Szóval menj haza és relaxálj, mára már nincs több dolgod. Reggel egy kicsit gyakorolnod kell ■ Dojo-ban Fuku-szannal, Ine-szan-tól pedig egy levelet kapsz, ami ■ apádnak jött még-

Dobuita-i dohányboltban lévő telefonról. A szám: 0468-615647. A legjobb megoldás, ha ■ dohánybolt (Tobacco Shop) mellől telefonálsz. A jelszó a következő: Nine Dragons, Comrades. Utána hívd fel a 104-en a tudakozót, és kérdezd meg, hogy ■ telefonszám melyik körzetbe tartozik (Area), utána kérdezd meg a dohányboltost, hogy lehet eljutni oda,



hozzá Kinából. Sajnos ■ levelet kínaiul írták, ezért keresni kellene valakit, aki lefordítja neked. Irány Dobuita. Útközben összetűzésbe kerülsz Charlie embe-reivel, verd le őket, és a focilabdával rúgd fején a vezérüket (nyomogasd az A-t), így a kissrác elárulja ■ nevét. Menj tovább Dobuita-ba. Beszélj Kurita-szannal, (a katonai cuccokat áruló boltban), menj tovább ■ játéktér felé, az előbb megmentett kissrác ott guggol a földön. Beszélj vele, kiderül, hogy kínai és a nagymamája biztosan tud segíteni (ha nem jön össze a dolog, menj a kínai étterembe és beszélj Tao-szannal). Most menj a Russya Chine Shop-ba, ahol az öregasszony készségesen segít neked, amiért megmentetted ■ unokáját. Lefordítja a levelet, amit a megölt Zhu Yuan Da írt apádnak, megad benne egy telefonszámot is, amin nagy baj esetén Chen mestert lehet elérni. Akkor telefonálj egyet. Vagy ■ otthonin, vagy ■ Sakuragauka-i nyilvános fülkéből, esetleg a

aki elmondja, hogy itt van egy köpésre ■ buszmegálló, szállj fel a buszra, és mentés után tedd be a kettes lemezt.

2 CD

Miután leszálltál a buszról, indulj el balra, rögtön bele is botlasz két rosszfiúba, akik épp egy járókelőt próbálnak kirabolni, nyomd le őket, Ryo a bunyó végén automatikusan kiszedi az egyikükből, hogy merre van a 8-as rak-tár. A kikötő egész nagynak nézz ki elsőre, de nem kell megijedni, mert több helyen is van



térkép, ami segít az eligazodásban. Egyébként itt is van egy bolt, ahol különböző cuccokat vehetsz, sőt van egy csomó új kazetta is. Kövesd az útmutatást, menj tovább az úton, majd fordulj jobbra, beszélj a két őrről, akik nem engednek be a raktárba engedély nélkül. Azért próbálj bemenni, bár úgyis kidobnak, tehát más utat kell keresned, hogy bejuss. Kerüld meg az épületet, Ryo kiszúr egy nyitott ablakot, told a ládát a többi mellé, mássz fel rajtuk, és surranj be a raktárba. Hallgasd ki a két munkás beszélgetését, aho szóval nekünk nem ez a raktár kell, hanem a régi 8-as raktár. Keresd meg a kikötőben a hot dog-os kocsit és beszélj Tom-mal, most keresd meg Hisaka-szan-t (kaját árul az egyik italautomata mellett) és beszélj vele is. Kövesd az útmutatásait, és beszélj az őrről, aki csak engedéllyel

verd le a két hülye libát, és menj vissza Hisaka-szan-hoz. Hisaka-szan megbíz minket, hogy vigyünk kaját a régi raktárrészleg portájára. Kicsit gyanús mondjuk, hogy csak tíz óra van, mégis tizenkét fejadagot rendeltek, mindegy, így viszont ki tudunk hallgatni egy beszélgetést, szóval nyolc és kilenc óra között juthatunk be a legkönnyebben. Menjünk vissza a kapuhoz nyolc óra után. Odabent biztonsági emberek járőröznek és amennyiben elkapnak minket, rögtön ki is dobunk, esetben Ryo automatikusan visszajön a következő este is, tehát addig kell próbálkoznunk, amíg nem jutunk be a 8-as raktárba. Az útvonal egyébként a következő: balra, balra, jobbra. A nyolcas raktárban vizsgálj meg a polcokon lévő tárgyakat, mire elindul egy hosszabb közjáték. Találkozol Chen mesterrel, akitől meg tudod,



ez a Fuku-szan, feltöri a malacperselyét, és az összes megtakarított pénzét neked adja, viszont még így sem elég a jegyre, ezért az javasolja, hogy beszélj Nozomi-val, akinek a nagymamája Kanadából jött át ide, de nem repülővel, hanem állítólag hajóval. Tehát célozd meg Dobuita-i virágboltot. A Nozomi-val lefolytatott diskurzus után ismét látogasd végig az utazási irodákat, sajnos a drá-

la az elemlámpa, a pincében vizsgálj meg a padlót, húzd el a kis szekrényt, majd vizsgálj meg mögötte a falat, tedd magadévá a fejszét, és üsd ki vele a falat. Mögötte megtalálod a Főnix tükröt. Egyébként átkutathatod még a pince többi részét is, találsz majd egy régi fényképet is az apáról (Photo for Father), egy

gámbikban csak repülőjegyeket árúsítanak, úgyhogy kénytelen vagy a másikhoz is benézni. Szerencsére itt már lehet hajójegyet is kapni, méghozzá igen baráti áron 69000 Yen-ért, fizess ki a pénzt, de a kiscsoj elég furcsán fog viselkedni. Amikor a jegyünket kérjük, csak annyit válaszol, hogy nézzünk be 3-4 óra múlva. Tehát jöjünk vissza ide később. Viszont amikor visszajövünk a csajnak már hült helye, helyette három verőlegény fogad minket és eszük ágában sincs se a pénzt, se a jegyünket odaadni, ezért aztán Ryo kénytelen egy kicsit megpuhítani őket. De így is csak annyit érünk el, hogy az egyik csávó megígéri, holnap a első dolga lesz, hogy minket felhívjon a jegy miatt. Menjünk tehát haza, a visszaúton megnézhetjük a cicát, aki Megumi legnagyobb bánatára elkóborolt. Segítsünk neki megkeresni (néhány házzal arrébb van.), majd menjünk haza és aludjunk. Ryo ismét álmodni fog, miután felkeltünk tényleg megcsörren a telefon, az "utazásszervező" hív minket, és arra kér, találkozzunk délelőtt a játéktérben. Egy kicsit gyakorolj a parkolóban, mert egy elég kemény harc következik. A játéktérben ugyanis az a kopasz csávó vár rád, aki a múltkor megpróbálta lenyúlítani a Főnix tükröt a raktárban. Kemény ellenfél, én mindig kikaptam tőle, és Fuku-szan-nak kellett megmentenie. A következő nap reggelén ments, és menj Dobuita-ba, az utazási irodába. Ryo kirángatja a pasit, aki megpróbál felépni. Most egy király, üldözös rész következik! Nincs más dolgod csak a megfelelő gombok lenyomásával kikerülni a járőröket futás közben. Ha elég jól csináltad, a játéktér előtt elkapod a fickót, és már teheted is be a harmadik lemezt, amin olyan finomságok várnak rád, mint például a motorozás, kikötői munka vagy a targoncakezelés! De erről majd egy hónap múlva.

CSIPI M LEE



hogy otthon a házban el kell, hogy legyen rejtve még egy tükrök: a Főnix. A következő feladatod tehát azt megkeresni. Miután felkeltél, beszélj Ine-szan-nal, aki Fuku-szan-hoz küld, ő a kiszáradt fa mellett áll-dogál, beszélj vele is, majd újra Ine-szan-nal, aki szerint a Dobuita-i régiségkereskedés tulajja tudna nekünk segíteni. Menj tehát oda (Antiques Bunkado), útközben találkozhatasz Nozomi-

mozgás leírását, gyertyát, és egy doboz gyertyát, amúgy a gyertyákat meg lehet gyújtani, és ha sokat szenvedsz, Fuku-szan is lejön a pincébe, hogy segítsen. Ha minden megvan menj a Sakuragauka Parkba és beszélj Yamagishi-szan-nal. Menj Dobuita-ba, és beszélj a Russya Chine Shop-ban az öregasszonnyal, utána menj a régiségkereskedőhöz, és neki is mutasd meg a Főnix tükröt. Beszélj a feketeruhás öreggel a parkban, majd hívd fel telefonon Chen mestert, szállj buszra és irány a régi 8-as raktár. Az ő most már nem fog akadékoskodni és beenged. A raktárban egy hosszú közjáték következik, de azért legyen a kezéd ügyében a joy! A sok dumából kiderül, hogy Lan Di Hong Kong-ban van, de Chen mesterék segítenek nekünk odajutni, mert úgy tartják, hogy semmi értelme. Otthon beszélj Fuku-szan-nal, itt most több bejátszás is lesz, a lényeg hogy Ryo kiveszi a bankszámlájáról a pénzt, hogy Hong Kong-ba tudjon utazni. Menj Dobuita-ba, a hot dog-os kocsival szemben lévő utazási irodába. A tulaj nagyon udvarias és segítőkész, ennek viszont megvan az ára, a repülőjegy 198000 Yen. Próbálkozzunk talán inkább a másik irodában, ami kb. a virágáruval szemben van (Asia Travel Co.). Ez valamivel olcsóbb, csak 158000 Yen a jegy, viszont olyan is a kiszolgálás. Mindegy, mert erre sem elég a pénzed, úgyhogy menj haza és beszélj megint Fuku-szan-nal. Rendes tag

val a macskánál. A régiségkereskedőtől egy emblémát kapsz (Sword Handguarded), menj haza, útközben összefutsz Chen mester testőrével, aki kihív téged egy kis barátságos bunyóra, azonban valaki kihallgatja a beszélgetéseket. Otthon beszélj Ine-szan-nal, majd menj a Dojo-ba. Vedd fel a fal mellől a katanát, vedd le a falról a bal oldali feliratot, és tedd a nyílásba az emblémát, majd vedd le a falról a jobb oldali feliratot is, és dugd a nyílásba a kardot, mire feltárul egy rejtékajtó, mássz le a létrán a titkos pincébe. Legyen ná-

enged be a régi raktárterületre. Próbálj meg bemenni, az ő kihajít, mindegy majd éjjel visszajössz ide, hátha akkor gyengébben őrzik a helyet. Addig is menj vissza és beszélj újra Hisaka-szan-nal, aki a lánya miatt aggódik. Segíts neki, keresd meg a lányát, valamelyik raktárépület mögött gubbaszt a két barátnőjével. Egyébként útközben szemtanúja leszel, amint az egyik épületből kidobnak egy szakadék manust, ha akarsz, vehetsz neki valamilyen ital az automatából, később térképeket lehet szerezni az öregtől. Ha megtaláltad Mai-t

SHENMUE

SEGA

GRAFIKA: JÁTSZHATÓSÁG: SZAVATOSSÁG: ZENE / HANG: HANGULAT:	KIVÁLÓ KIVÁLÓ KIVÁLÓ KIVÁLÓ KIVÁLÓ
---	---

1 JÁTEKOS
 FULL MEMORY, FULLY REWINDABLE

✓ AZ EDIGGI LEGNAGYOBBI JÁTÉK
 VIRTUÁLIS VALÓSÁGBAN
 SZABADSÁG

X KIVÁLÓ EGYÉB JÁTÉKOK

100%

[illegible]

A zenével – és a megfogalmazott
formációval bulvarizál.
A Garbi többi tagja megérte "Egy
éjszaka" és az előtt, amit most kezdtek el
leírni: "Közvetlen közel ismerem az
egy próbálkozást, egy "szünetet". A lüktető
ritmus kimeríti, hogy milyen hallgatósági
szociológiai köröket a járt-kelt DK-ra. Ezért a sok
lényegeltetés, és ezért nincs a zenében
Persze humoros hallgatósági, de az előadás
Miótt az Easy Jazzról írtam, azóta

E
S APJA!

zetesen sokkal "sok" állást (kb. 3-4) valój-
szerre a képernyőn úgy elkészít akadni és
szaggatni a játék miatt egy képernyőn a
P100-on. Ez - a javítás után - úgy
nem szabadna páros dobni, mert kiábrándít
amennyi bírálatot meg a játék. És mind nem a
gyógyoson a hibát. Ismét egyszerűen csak a
programozásban. Nem hiszem, hogy nem
ték ezt észre, és mindig helyi kérdés maradt
hogy az engine-t miért nem optimalizáltak a
képernyőre? Nézzétek meg a Quake 3-ot, több
képernyőre is lehet nem akad. És ha nem
néha - akkor egy-egy játék, ami se nagyon
szok, és egy kis időt (kb. 10-15) az a mini

www.4mat.com

QUAKE

muon előadás, hogy előadás méltoson fusson egy

[illegible]

Normál Hardkorozó játékokban a választás mindig az a hely, ahol fog menni a karakter. Egy pályán lehetünk – melyet számtalan ellenfél követ – kell irtani az ellenfeleket. Először a zombikat, majd a többi ellenfelet. Végül a főbosszút. A főbosszú általában össze kell szedni négy szívet. Először, mint minden játékban, a pályán kell megvárni, hogy a főbosszú megérkezzék. Egy idő múlva nagyon nehéz lett a harc. Úgy éreztük, valami nagyon hiányzik. Hamar rájöttünk, hogy mi az: a játékban nincsen a játékban... Egyre egyre érdekesebb lett, hogy utána nézek a Titanium Studio weboldalára. A Titanium Studio weboldalán láttam, hogy mi

QUAKE



QUAKE

TITANIUM STUDIOS

GRAFIKA:	3D
JÁTSZHATÓSÁG:	EXCELEN
SZAVATOSSÁG:	EXCELEN
ZENE / HANG:	EXTRAORD
HANGULAT:	EXCELEN

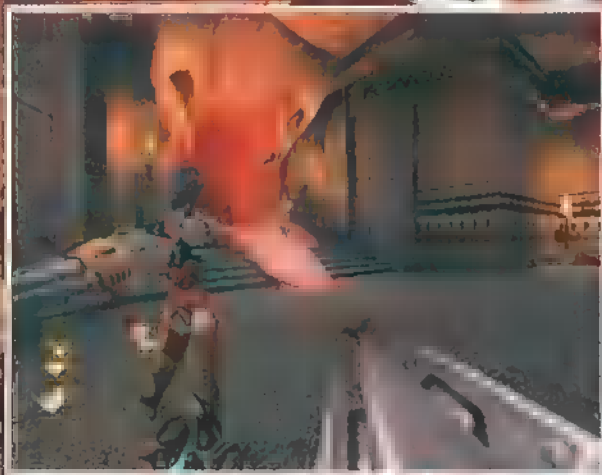
1 JÁTEKOS
VISUAL MEMORY,
REAGYRTÁS, ENER

✓ A **QUAKE** EGY IGAZI
KLASSZIKUS
× RETTENTŐEN LÁTNI A
KONVERZIÓ

62%

logod a falon Még nem szellőm a
szél..... szél.....
elérte már a
nem a
nem váltun
.....
..... a is
..... idő a
..... az
..... ez
..... óder
is
ellen t ny
..... ölvölve

Az irányításra mindig szükség van. Az irányítás megvalósításának sokféle módja van. A leggyakoribb az irányítás a szervezetben. Az irányítás a szervezetben a leggyakoribb módja az irányítás a szervezetben. Az irányítás a szervezetben a leggyakoribb módja az irányítás a szervezetben.



tünk. Jelen
 nek, bár
 kosszest állítottuk be a
 ok akarunk. Van egy elég
 elérhetetlen
 ez az
 ugrást, még
 unk magu
 szerrel minimális
 vesztesség
 az összes

A többi átkes a szavak persát felhát
ezt y na amivel többen
lóan a Cucke eles va

[illegible][illegible]

ID/RASTER

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZMÁTHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANGULAT: JÓ
MIKOR KÉPZELŐDÖM? KIVÁLÓ

14 JÁTEKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK,
MULTIPLYER EGÉR

✓ **ALAPFELTÉTELEK JÓL MEGVÁLASZOLVA**
MEGNEVEZÉS, TÖBBJÁTÉKOS MEGNEVEZÉS, SZÉNY
ÉS JÓ MEGVÁLASZOLVA
GRAFIKÁJA MEGNEVEZÉS, LEGYENŐS

92%

Nem tudom, hogy meddig tarthat ez az időszak az életünkben, de azt kell mondanom történelmi pillanatokat élünk és én baromira élvezem! Valami olyasmi ez nekünk játékosoknak, mint amikor az első televíziókat megvették az emberek vagy az első CD lemezjátszók "bejuttak" az otthonokba. A tévés részét csak a nagypámtól tudom, de a CD lemezes élményt már én is megértem. Emlékszem, mindegy, hogy mi szólt, csak szóljon, mert annyira szép és tiszta volt a hangja ■ masinának. A bakelitlemezekhez képest egy új dimenzió volt ■ CD-hangzás és az kell mondanom, hogy nekünk konzolosoknak is valami hasonló

zese ■ játszani, mint valamikor nagyon rég, nagyon máshol egy nagyon más gépen. Akármilyen furcsa, én utoljára ennyire egy szép grafikának ■ C64-es időkben örültem. Pedig nem kell mondanom, hogy az egy rakás túró volt ahhoz képest, amit most látok a DC-n, mégis olyan meglepő volt, hogy egy gép a valósághoz hasonló dolgokat tudott elém tárni, hogy mesevilágban éreztem magam, akárhányszor a Last Ninja került a magánomba (mert magnós C64-em volt). Most ugyanezt érzem, csak felnőtt fejjel és sok-sok év játékkal mögöttem. Amikor megláttam a Metropolit vagy a V-Tennist, úgy el tudok ámulni, mint kiskoromban a Mic-

mert az idő nem áll meg, a technika fejlődik és lassan majd ez is elavult lesz. De most még új, most még gyönyörű, ki tudja, meddig érezzük így. Játszafok, mert most nagyon jó játszani!

Na, tessék. Megint a szokásos melankolikus érzéssel sikerült megtöltenem fél oldalt...bocsi. Úgy gondolom, ■ az ideje írni a játékról is egy keveset.

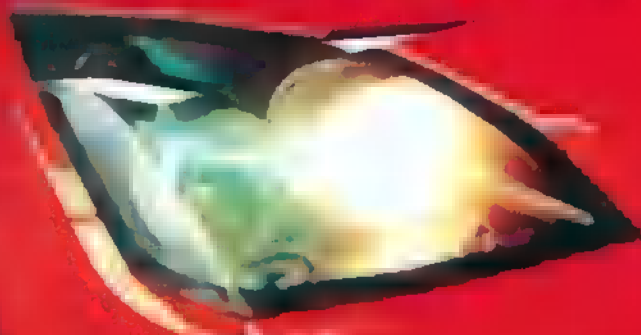
Már vagy három éve volt, ha jól emlékszem, hogy először hallani lehetett a Bizarre Creation készülő játékaról, egy bizonyos autóversenyről, ami a majdan

játékot kaptam tesztelésre, melyek ■ maguk kategóriájában a legjobbak egyértelműen és talán jól 10 éve ámultam úgy grafikán, ahogy azt tegnap tettem a Metropolis Street Racer szerény hajlékomban tartott premierjén. Amikor azt mondjuk, hogy a kép olyan, mintha filmet néznél,



MESE NEKED GRAN TURISMO!

METROPOLIS STREET RACER



utazásban van részünk a napokban. Akárki-akármit mond, az elmúlt három évben megszoktuk a mi kis PS-ünk vagy N64-ünk képi világát és nem nagyon találkoztunk jobb és szebb konzolokkal. Aztán most hirtelen a nyakunkba szakád a DC és hamarosan a PS2 is, ami olyan szinten mozgatja a poligonokat és mutogatja a képeket, ahogy régen csak az intrókban láttuk. A lassan-lassan már film minőségű képeket most mozgathatjuk először a játék alatt is és most csodálkozhatunk rá az élethűségre, mint még eddig soha.

Egy pár hónap és megszokjuk majd ezt is és megint kevesebb "kiváló" értékelés lesz a lapban, de mostanában olyan ér-

ro-Soccer láttán. Teljesen mindegy, hogy a Sega vagy a Sony gépén jelenik meg egy gyönyörű autóverseny (amire még a hetvenéves nagypám is rácsodálkozik, hogy "milyen valóságos"), a lényeg, hogy olyan hangulatot és olyan élethűséget érezni a kezünk alatt most, mint még soha. Most ne azzal törődjétek, hogy melyik gép a jobb és melyik a megbízhatóbb, próbáljátok ki az összes játékot, amire csak lehetőségek van, mert pillanatok alatt elészál ez a varázslat is, elkezdenek lefelé menni a százalékaik itt is,

gépre. Bármilyen furcsa is első hallásra a dolog, igaz, ráadásul én pont akkoriban (némi fáziskéséssel) ismertem meg ■ Gran Turismo első részét. Emlékszem, ott álltam egy házibulin Csaba barátomnál és nem hittem a szememnek. Miután szanaszét játszottuk magunkat, (mivel egy GT-party volt) egész éjjel arról beszélgettünk, hogy vajon miben lehet megjavítani ezeket a játékokat és hogy mekkora királyság minden, autó mozgása. Hátkérem szépen, nem nagyon szoktam áradozni programról, de ebben a hónapban kétféleképpen

mindenki tudja, hogy ez nagyjából milyen képi határt jelent. Egy nagyon élethű, de azért szemmel láthatóan digitálisan kreált képet. Ez bennem tegnap megdőlt! Amikor a londoni pályán megláttam az Odeon mozit, ■ Leicester Square-en, egy pillanatra úgy éreztem, hogy filmet nézek. Mivel épp abban ■ moziban volt szerencsém két éve megnézni ■ Star Wars első részét, ismerem a környéket és előkaptam a videofelvételeimet a térről. Hát...megdöbbenőt! Az, hogy a telefonra a helyükön vannak egy apróság az éttermek és üzletek feliratainak az egyezéséhez képest. Még a földön a macskakövek formája is azonos!

rad hely magára a játékra! A grafikai részét, mostantól hanyagolnám ■ dolognak, még azért talán annyit érdemes leszögezni, hogy az autók kidolgozása is minden tekintetben (akármennyire is gázos leírni), TÖKÉLETES.

A legérdekesebb ebben a játékban az, hogy nem egy megszokott versenymenetet követ. Győzni kell itt is, de nem elég ám elsőnek átszáguldani ■ célvonalon, stílusosan kell ám azt csinálni! A gép pontozza ■ vezelési technikánkat és ezek ■ pontok válthatók később újabb pályákra, vagy újabb autókra. A KUDOSok (mert így hívják a pontokat) száma attól függ, hogy milyen gyorsan, mennyi hibával, és legtöképp mennyire látványosan tudjuk teljesíteni az éppen aktuális pályát. Ha például frisco-ban (San Francisco) a közismerten keskeny és kanyargós utcákon kihajtjuk a kocsiink belét, de minden kanyarban odacsapjuk ■ fenekünket és végül nyerünk, a büntetőpontokat sokkal inkább megérezzük majd, mint a győzelemért járó kudásokat. Viszont ha jó sebességgel és stílusosan, sokat farolva és csúsztatva a kocsi fenekét, úgy tudunk

ABS-t is rakhatunk a kocsikba, így csúszkálni sem fogunk nagyon, akármennyire nyomjuk a féket, bármilyen éles kanyarban. Eddig én 4 új autót tudtam "megszerezni" ■ "gyári" három után, de azt kell mondanom, hogy mindegyik rettentően elkülönül, mint irányíthatóság, mint teljesítmény szempontjából. Nagyon élethű és játszható lett ez a része is a Metropolisnak, ami azért fontos, mert nem ért volna semmit az egész látvány és élethűség, ha kezelhetetlen lett volna mindegyik négykerekű.

Igencsak széles a választék az autók kategóriájában, feltéve persze, hogy idővel minden kocsit elérhetővé teszünk. Van itt Mercedes, Toyota, Mazda, Honda, TVR,



gon/másodperces rajzolással, így még olyan apró részletek is lejönnek ■ képernyőről, mint mondjuk a féklámpa mögötti enyhe homály, a reggeli órákban. Azt tudom összességében mondani, hogy még mindig nem tértem magamhoz. Mint írtam, majd idővel megszokjuk ezt is, ahogy megszoktunk minden jót és szépet, de

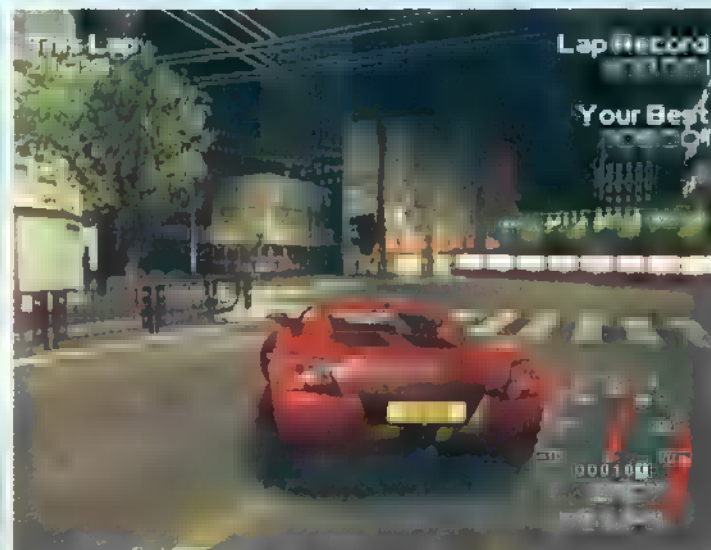
valós időnek megfelelően alakuljon, sőt még egy speciális komponensnek köszönhetően az időjárást is ahhoz alakítja, hogy mennyi az idő épp az érintett városban. Kicsit egyszerűbben: arról van szó, hogyha itthon este tíz órakor játszunk és mondjuk frisco-ban lesz versenyünk, a gép kiszámolja, hogy ott éppen mennyi az idő, majd ennek függvényében meghatározza az esetleges időjárást is. Valószínűleg délután három óra lesz Amerikában, így verőfényes napsütésben vezethetünk. Ha délelőtt játszunk, akkor viszont a tenger túloldalán éjszaka van, így éjszakai pályán kell mennünk. Ha esetleg hajnalban adnánk ■ fejünket a játékra és mondjuk Londont választanánk, mint helyszínt, akkor bizony nem elég, hogy épp ■ felkelő napnál kell nyomnunk, az angoloknál megszokott ködös, nyálkás időt is számításba vehetjük, mert a gép ezt is beállítja nekünk, a jobb élethűséget ■ előtt tartva.

Apropó, szem. A program támogatja a 60Hz-es képeket, így ha valakinek érzékenyebb szeme van, átállíthatja a készüléket és finomabb, lágyabb képet nézhet, míg azok, akik brutális retinával lettek megáldva, bizony nagyon éles és nagyon dinamikus vertikális futást bámulhatnak, ami egy jobb és részletesebb képet eredményez.

Érdemes a Metropolisra több órát szánni, mert bizony nem az a fajta, amit 25 perc vezetgetés után le lehet tenni. Először érdemes nekiállni gyakorolni, majd kihívni valakit a kocsijáért! Ettől kezdve garázsunkba gyűjtögetjük az autókat, járjuk a világokat és nézzük a tájakat. Eme utóbbi a legjobb és legelragadóbb. A Bizarre Creations csapat egy nelen közzétett promóanyag szerint olyanra szeretne volna megcsinálni a városokat, mintha filmes kamerával vették volna fel. Ez sikerült nekik, ■ helyszínek már-már diafilm élességgel jelennek meg. 1.5-2 millió poli-

most még hosszú órákat vagyok képes a játékkal pepecselni, ráadásul a versenyek alatti rádiók is baromi jók, így egyik küzdelmem alatt azon kaptam rajta magam, hogy épp egy country-számot énekelgetek a kocsiban szóló rádióval, miközben száguldozom San Franciscóban és kerülgetem a villamosokat. Egy másik alkalommal, meg inkább feladtam a versenyt és megálltam szintén a rádióműsort hallgatni, mert érdekelt, hogy mi lesz a dal befejezése, de csak akkor hallhatom meg, ha nem nyerek, mert rövidebb a verseny időtartama, mint a nóta.

Na, ez már klinikai eset, ugye? Inkább kikaptam, de annyira magával ragadott ■ hangulata a dalnak, hogy hagytam a fenébe a vezetést és élveztem (a zenét).



Nem hiszem, hogy valaki, aki igazán élvezi az ilyen játékokat, nem szeret bele pillanatok alatt. Ha megismeritek, nem tudtok nélküle lenni...tudom, nekem már késő...

Adam



nyerni, hogy nem ütközünk neki semmi-nek, akkor győzelmi pontjaink mellé rengeteg pluszpontszámot kapunk. Magyarul: vezessetek vadul, de szépen és ■ program értékelése jelölül annyi pontot akaszt a nyakatokba, hogy idővel minden pályát bejárhattok. Aprópó, pályák! Három várost modelleztek a készítők. Versenyezhetünk Londonban, Tokióban és San Franciscóban. A helyszínek a Driver-ben megszokott pontossággal vannak modellezve, sőt azt kell mondanom, hogy már előre várom a pillanatot, amikor megjelenik a Driver2 DC-re vagy majd egyszer ■ D3 PS2-re. Az a csapat ezen a gépen...hát...maga lesz a gyönyör, persze ■ megvalósul valaha.

25 forduló van a játékban, fordulónként 10 kihívással. Ez lehet mindenféle, az egyszerű időméréstől egészen a bajnokságig vagy a párbajig. Természetesen minél többet nyertek, annál több kocsi lesz választható. Amikor már azt hittem, hogy minden pozitív tulajdonságát megtapasztaltam ■ játéknak, legnagyobb megdöbbenésemre jött a legfontosabb és talán a legjobb komponens, a kocsik kezelhetősége. A legjobb, amivel valaha találkoztam! Mindegyik autónak megvan a maga stílusa, ráadásul ha akarjuk, a jobb (vagy rosszabb) eredmény érdekében, még

szítók több mint 8 órányi autómotor hangot vettek fel, hogy ebből állítsák össze a legmegfelelőbb keveréket a kocsikhoz, így minden négykerekű a saját hangján szólal meg a játékban.

A menüpontok szépek és tartalmasak. Ami nekem a legjobban tetszett a játékban, az az óra, pontosabban a valós idő beiktatása a versenyekbe. Amikor nekiálltok a játéknak, megkér a program, hogy szíveskedjétek megadni az időt. Miután megadtátok az időt (most GMT+1, tél), a program folyamatosan úgy építi fel ■ versenyeket, hogy az ■



METROPOLIS STREET RACER

BIZARRE CREATIONS/SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

■ JÁTÉKOS
TITKAZAT KORMÁNY

✓ EGY LÉPÉSRE A TÖKÉLETESSTŐL
X MŰVELT KÖZÖSSÉG

98%

En nagyon szeretem a teniszjátékokat. Már Bagó mester All Star Tennis-es leírása után rázizzentem az ilyen jellegű játékokra, nem is beszélve a baráti ivópartykról, melyek PS-játék összejövetelként kezdődnek mindig. Tény, hogy az életben nem vagyok egy Agassi, de nagyon szeretem ezt az egyesek szerint unalmas sportágat. Amikor teszteltem az Xtreme Sports-ot DC-re, volt egy apró reklám a lemezen, melyet pusztán kíváncsiságból megnéztem és ledöbentem. Nagyon élethű látványos teniszprogram volt, ami a Virtual Tennis-nevet viselte és baromira tetszett. Nem kell mondanom, hogy jó egy hete, amikor a főszerkesztőm gondjaimra bízta a játékot, nem tagadom: berosáltam az örömtől. Hazarohantam, nekiültem játszani és azóta le sem jöttem a gépről, sőt, még más lakásokba is elviszem magammal a Dreamcast-tel együtt, így akár még a barátnőm hálószobájában is képes vagyok a földön ülve játszani hajnalig, a helyt, hogy...

Talán már ez is elég magában egy értékelésnek a játékról, de nem ússzátok meg ennyivel. Menjünk lépésről-lépésre, mert a programnak majdnem minden pontján találni érdekes és nagyon jó újításokat. Ami a legfontosabb a Virtual Tennis-ben, hogy nagyon egyszerű és talán pont benne a nagy pozitívum. Semmi kacifántos szisztematika, semmi kismértetlen menülabirintus. Még az irányítás is pofon egyszerű, mindössze két gombot kell tudni megfelelő pillanatban nyomkodni. Van egy ütés és van egy emelés. Persze az analóg irányítóval szabályozhatjuk a távolságot, de gyakorlatilag a két gombra összpontosul minden figyelem.

A játék másik szépsége, hogy a versenytípusokat elég jó és érdekes módon találja, így nem unjuk meg a folyamatos adogatásokat a lecsapásokat. A World Circuit módban állhatunk neki az igazi bajnokságnak, ami egyébként az egyetlen olyan pont a játékban, ahol versenysorozatot játszhatunk. Ez három részre lehet bontani tartalmilag: gyakorlás, egyéni és páros mérkőzések. A gyakorlás baromi jó, mert mindenféle eszement módszerrel próbálkozik a gép életre kelteni tenisztudásunkat. A lecsapásokat például úgy kell gyakorolnunk,

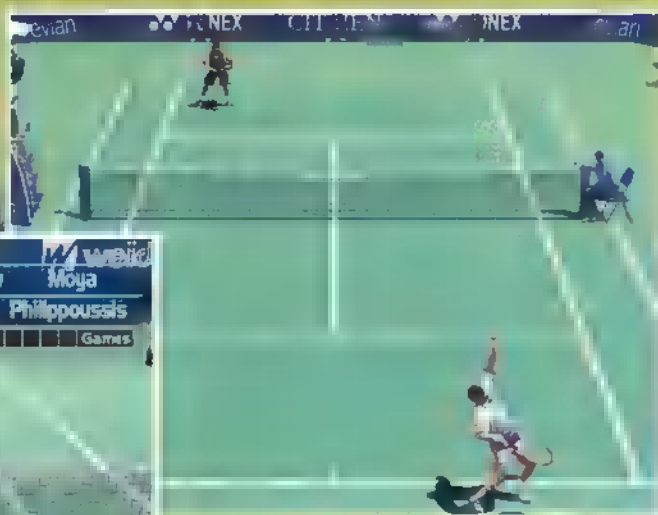
zöl minket a világon, egymás után megnyitva az újabb pályákat ellenfeleket. Mint életben, itt is pénzért játszhatunk, majd a dollárt elköltethetjük egy teniszbolton. Ott ruhákat, jobb ütőket és játékosokat vehetünk magunknak. Utóbbiakra akkor van szükség, amikor párosban szeretnénk játszani. Vesszünk egy partnert, és máris nekivághatunk a páros bajnokságoknak, ahol még több pénz keresünk, még több és jobb dolgokat tudunk venni. A tornák a világ legismertebb és legszebb teniszpályáin vannak, mint Ausztrália, Wimbledon vagy akár Párizs. Jót nevettem, amikor a rusz-kiknál játszottam és minden

csak visszaütöttek a labdát célzás nélkül, akkor is megnyerhetők a meccsek, persze sokkal tovább tartanak. A játékosok mind férfiak (nincs is ezzel baj...), és mindegyiknek megvan a maga "szakterülete", amit érdemes kihasználni. Van, aki jól röptézik, van, aki erősen szervál, van, aki pontosan üt. Tapasztaljátok ki, és ennek megfelelően döntsetek a figurák között.

A hangulat és a játszhatóság is nagyon jó, bár

különben a gép azonnal megtalálja, hogy melyik része a pályának elérhetetlen számotokra és bizony odavágja a labdát!

Persze ezek a fenti problémák eltörpülnek ahhoz képest, hogy a játék lassan már TV-minőségben mutatja a stadionokat és a kiírásokat (nem beszélve a kiváló vásznak tartamáról a fedett arénákban). Nyugodtan mondhatom, hogy Virtual Tennis az eddigi legszebb sportjáték, amit valaha láttam és olyan szinten magával ragadó, hogy ha valaki nekiáll játszani, (szinte már-már) garantálni tudom, hogy nem tudja majd letenni a kontrollert legalább két óráig. No, persze ehhez az kell, hogy a sportot, de ha ez a komponens megvan, akkor vétek kihagyni repertoárunkból a játékot.



Virtual Tennis

SEGA PROFESSIONAL TENNIS

oroszul volt kiírva, így nem nagyon értettem belőle semmit.

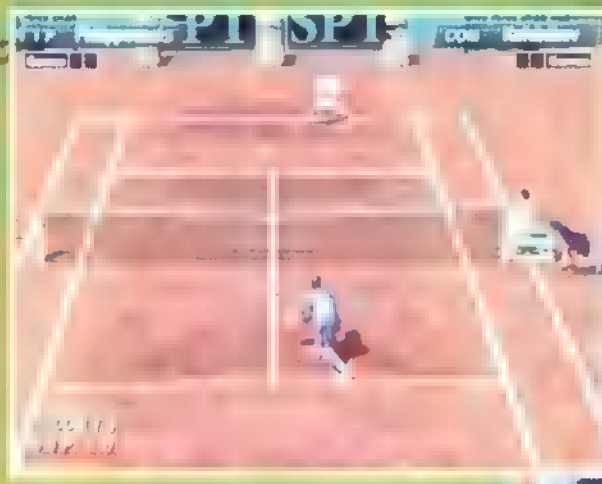
Mint már írtam, a versenyzők mozgása nagyon élethű, ugyanakkor viszont egyszerű és könnyen megszokható. Még egy antiteniszező is azon kaphatja magát, hogy tíz perccel a játék megkezdése után, már úgy nyomja, mint egy profi. A nagyon gyors reflexeken kívül szinte semmi különleges tulajdonságot nem igényel a játék. Ha mást sem tesztek,

nekem sokat levett a folyamatosan szóló zene. Elég gyengécske dallamokat sikerült bevalogatni a programhoz és őszintén szólva kicsit zavaró mérkőzés közben hallani a muzsikát. A másik apróság, ami zavaró, hogy kicsit nehézkes megütni azokat a labdákat, melyeket a fejünk fölött emeltek át. Hátrarohanni és eltalálni az épp mögöttünk pattogó labdát sokkal nehezebb, mint az életben és nagyon sok alkalommal egy izgalmas labdamenet végén, amikor már az ellenfél kifeküdt és utolsó erejével áttemeli felettünk a labdát, egyszerűen állunk majd és nem tudunk rámozdulni, akár mennyire is akarunk. Ez egyértelműen egy programozói hiba.

Nem állítom, hogy az ellenfelek engedékenyek, de ott sem tapasztaltam semmi szokatlanul szeméti vagy igazságtalan dolgot. Ha megadjuk nekik a lehetőséget, akkor viszont kő keményen kivégzik a labdát. Ne emeljük indokolatlanul és ne nagyon álljatok le a pályán sehol nézelődni. Tessek folyamatosan mozogni,

Bár szerintem annyira egyszerű és annyira könnyen kezelhető, hogy ha valaki nem irtózik alaptól mindenféle ilyen jellegű programtól, bizony másodpercek alatt azon kapja magát: rá szokott a teniszezésre.

Adam



hogy edzőnk által feladott labdákkal, el kell találnunk a pályán elhelyezett dobozokat úgy, hogy azok kirepüljenek az oldalvonalon kívülre. Másik kedvenc edzésem a bowlingozás, adogatásokkal. Úgy kell szerválni, hogy minél több bowling-babút elüssünk a labdával. Rengeteg jópofa gyakorlás van, és meglepő módon tényleg hasznos és érezhető a javulás egy-egy edzésterv sikeres teljesítése után. A World Circuit mód gyakorlatilag a végigkalau-



VRTUA TENNIS

SEGA

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: KIVÁLÓ

16 JÁTÉKOS
KIVÁLÓ MINISZT

✓ TÖKÉLETES KÉPMINŐSÉG, AMI MÁGIÓ, MAJDNEM TV-SZINTŰ
× AKI NEM SZERETI A TENISZT,
MI UTÁN SEM SZERETI MEG

97%

Valószínű valami frappánsabb bevezetővel tudtam volna kezdeni ezt a cikket, ha láttam volna a Csibefutam című mozifilmet! Azonban (sajnos) nem volt hozzá szerencsém, ezért kénytelen vagyok azokra az információkra támaszkodni, amiket a játékból sikerült kihámoznom.

A helyszín egy teljesen átlagos csirkefarm, azonban a lakói nem mindennapiak. Okos csirkék! (Hogy az amerikaiak mit ki nem képesek találni.) Rájönnek, hogy voltaképpen csak azért tartják őket, hogy aztán a gazdájuk – Mr. És Mrs. Tweedy – csirkefeldolgozó üzemében végezzék tartalmatlan életüket. Azonban néhányuk elhatározza: megszöknek a farmról és megpróbálják az összes többi sorsársukat is kijuttatni a kerítésen túlra. Az elhatározást aztán tett követi, és mi itt vehetjük kézbe a Ginger nevű csirke irányítását. Azt tudni kell, hogy a csirkefarm négy egymástól elzárt részre van osztva (A,B,C,D), és kezdetben még csak az A részlegben tudunk mászkálni. Mindegyikben 4-4 felszámozott csirkeöl található. Rögtön az A részlegben található két nagyon fontos "barakk". Az egyik a 17-es, a küldetések elején itt kapjuk meg az eligazítást Mac-től, és az 1-es, amiben a főmenüt találjuk. Itt lehet menteni, állást tölteni, állítani a hangokon, a képernyőn, de a behozott videókat és a megtalált jutalom képeket is itt lehet meg-

logni, és csipogni. Minél közelebb vagy az adott tárgyhöz, annál jobban gerjed a műszer. Ha megvan mindkét cucc, menj vissza Mac-hez, ő a tárgyakból csinál neked egy drótvágót és azt is megmutatja a térképen, hogy hol kéne használnod. Menj oda, vedd elő az L-lel a drótvágót és nyomj egy X-et, és máris láthatod, amint Ginger nyílást vág a kerítésen és átbújik rajta. Hát ez ilyen egyszerű volt, és sokkal bonyolultabb feladattal az egész játék során sem fogsz

nem szükségesek a végigjátszáshoz, de a legutolsó videó csak akkor jön be, ha mind a tízet megtaláltad. Ahogy haladsz előre a történetben, úgy fedezed fel a farm többi részét és az átjárókat (egyét például neked magadnak kell ásnod). A csavarkulccsal jelelt ólakban olyan csirkék laknak, akiknek van valamilyen elképzelésük a menekülésről, csak még hiányzik néhány tárgy a gépezetükből, ezeket neked kell megszerezned. Ha egy-egy géphez minden megvan,

hátra, azaz az utolsó pálya. És ezzel cirka három óra alatt végezni lehet, és még az összes bonusz kép megszerzése is csak negyed órával tolja ki a játékidőt, lévén, hogy ezek a képek is folyton útbá esnek jövő-menet. A játék egyébként aranyos izometrikus-szerű 3D-s grafikát használ, aminek hátránya, hogy sokszor nem belátható a terep. A zenék szintén jópofák, a hangokat pedig valószínűleg egy az egyben a filmből valók, mint ahogy a videókat is onnan ollózták ki. Egyébként a játékon nagyon látszik, hogy kicsiknek készült, mert tele van segítséggel, ha például valamit arrébb kell tolni, annak a nyomai jól látszódnak a padlón, de amint megnyílik egy új helyszín, rögtön megjelenik egy kéreknym is, ami a kapujáig vezet. Szóval ez sem egy tartalmas játék, mégis néhány

CHICKEN RUN

CSIRKEMELL ROSTON!



találkozni. Gimgeren kívül irányítani fogsz még egy szereplőt: Rocky-t a kacsát. Persze vele is általában csak a tárgykeresgélés lesz a feladat. Mindig kapsz egy rajzot, hogy minek kell

használni is kell őket aljátékokban. A kaptapulttal a tóban úszkáló tárgyakra kell lövöldözni a csirkét, a mérleghintával a gumimatraccra, hogy aztán átpattanjanak a kerítés felett, a rakétákkal pedig a ház különböző nyílásain keresztül kell átlőni a tyúkokat. A mentőakció akkor sikeres, ha legalább húsz csirkét sikeresen kijuttatunk. Ha ezen felül teljesítünk, különböző medálakkal jutalmaz minket a gép. A baj csak az, hogy nagyon rövid a játék, mert miután mindhárom gépezettel kijuttattuk a csirkéket, jön egy pálya a feldolgozóüzem belsejében, és máris ott találjuk magunkat, hogy a repülőgép alkatrészeit szedegetjük, és ha az is megvan, már csak a végső leszámolás van



nézni. Ezen kívül idebent tájékozódhatunk a mini-játékokban elért eredményeinkről is. Az első feladat hogy megtalálj egy ollót és egy régi borotvát. Ehhez át kell kutatnod a részleget és az ólakat. A szabadban nagy segítségedre lesz a radar, mert azon kívül, hogy jelzi, merre kószálnak a csirkéket őrző harci ebek, még a fontosabb tárgyak is fel-feltűnnek rajta, ha a radar hatósugarába kerülnek. Ha valamelyik ólakban "kapirgálsz" szintén támaszkodhatsz a radarra, ugyanis ha valami használható tárgy közelében vagy, egy kis kijelző kezd rajta vil-

összeszedni a darabjait (ez lehet egy álruha, kaptapult, mérleghintához súly stb.), és ha valami már megvan, a mellette lévő kis rubrikába kapsz egy X-et. Ha minden megvan, az adott sorszámú csirkeölbe kell visszamenned (ez is fel van tüntetve a papíron), és ott aztán automatikusan továbbgördül a történet. A meneküléshez feltétlenül szükséges tárgyakon kívül elvéve lehet még találni tojásokat (a kutyák ellen jó, vagy megdobálod őket, vagy eldobod nekik, hogy hozzák vissza), térképdarabokat, vagy esetleg bonusz képeket. Ez utóbbiak

óráig jól elszórakoztam vele, pedig már rég nem abba a korosztályba tartozom, akiknek a játék készült. Bár ez főleg a hangulatnak, és annak tudható be, hogy nem láttam a filmet és kíváncsi voltam a végére.

CSIPI M LEE



CHICKEN RUN

EIDOS

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATÓSSÁG: ELMEGY
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTEKOS

VEGYES HANGULAT, VEGETÁRIÁN PÁRA

✓ HANGULAT NEM KÉRTSEK HANGULATOS FILMADAPTÁCIÓ ALJÁTEKOK
X NAGYON LÁTSZÓ NEM
ÁTTÉKINTHETŐ ÉS FIDELITÁSI MIATT NEM
TITK NEM HASZNÁLJA A DC KÉRTSEK

78%



DREAMCAST ELLENÁR

4X4 EVOLUTION

A 4x4 Evolution című program annyira dögös filmmel indult, hogy alig vártam, végre a kezembe vehessem az irányítást! A filmben nem a szokásos terepjárók száguldoztak, hanem mindenféle amerikai csodák, amiket – autós ismereteim nincsenek a legmagasabb szinten – én még hírből sem ismertem. Ezután a főmenü következett, amely "alatt" egy baromi szuper kis jelenet ment – egy sárga terepjáró száguldozott a kietlen tájon, igen király játékgrafikával megjelenítve. "Ha ilyen a játék is, akkor nem lesz baj!" – gondoltam.

Neki is ugrottam egy Quick Race-nek, és örömmel konstatáltam, hogy még egy csomó játékmód állna rendelkezésemre. Ezután egy elképesztően összetett menü következett pályá- és kocsiválasztással, meg mindenféle beállításokkal. Derék, ezzel jól el lehet bibelődni, aki szereti a terepjárókat!

Maga a játék sem okozott csalódást. A grafika nagyon kellemes, a táj kissé kopár ugyan, de szép. Minden kameranézet jól használható, a kocsik mozgása normális. Icipicit mintha lomhák lennének a masinák, de ez nem zavaró egy terepjárónál. A pályán nem kell az úton haladnunk, elég szabadon száguldozhatunk, csak a checkpoint kapukat kell érinteni. Jó ki "terepező" effektusokkal találkozunk: fröcsköl a sár és a víz, a kerekek alól repkednek a földdarabok.

Néhány gyerekbetegsége azért van a játéknak. Például a köd-effektus, ahogy a pálya vége semmibe vesz. A másik, hogy ha melléd ér valaki, mindenáron ki akar majd lökni, az útvonalról függetlenül. Meg hasonlók – de azért ki lehet bírni...

TOMB RAIDER 4

Na, most aztán nagy bajban vagyok! Rövid ismertetőt kell írnom egy olyan játékról, amit csak "hírből" ismerek, hiszen sohasem játszottam egyik részével sem. Ahhoz meg ugye, hogy valamit regéljek ki kellett próbálnom a Tomb Raider 4-et. Ez a játék megjelent már PC-re is, meg PS-re is, itt volt hát az ideje, hogy a Dreamcast tulajdonosoknak is legyen egy Lara játéka. Mielőtt egy szót is írtam volna megkértem a szerkesztőség PC-s szekcióját, hogy töltsék be a játékot és mutassák meg nekem, milyen "számítógépen". Egyszerűen tudni akartam, hogy milyen DC konverzió született. Nos, kedves DC tulajok, nem jártatok rosszul! A TR4 olyan jól fut és annyira gyönyörű a grafikája, mintha a legerősebb PC-n tesztelnék! Elképesztően szépek a fény/árnyék effektek (ez fogott emg először, miután elkezdtem nyomulni a cuccal) és hála a DC szupi irányítójának a kezelés is kellemes. Kellemes, de nehéz, meg kell szokni és meg kell tanulni! Ezt a játékot mindenképpen be kell szerezned, feltéve, ha kedveled a "klasszikus" 3D-s kalandjátékokat. Mert ugye DC-re ez az első Tomb Raider, és ez a sorozat tudvalevőleg az egyik leghíresebb a témában – ha nem a leghíresebb!

A sztoriban kezdetben Lara még mint fiatal fruska jelenik meg, a egyfajta gyakorló pálya, hogy a kezelést magadévá tudd tenni. Később persze bemutatkoznak a legendás csöcsök, és a dupla copfból is szimpla hajfonat lesz. A játék hosszú és nehéz, két-három heted rá fog menni, mire előhozod a megnyerést. Ha elakadnál, az 576 Konzol 24-25-ös számaiban találsz végigjátszást.

DEMOLITION RACER NO EXIT

Hahahaha. Ez volt az első reakcióm, miután fél órán keresztül teszteltem a Demolition Racer No Exit című programot. Nem tehetek róla, a Pitbull cég a Test Drive sorozat óta a bögyömben van... Közben szeretett főnököm iroda másik sarkából sasolta a képernyőt, és ha jól hallottam, annyit fűzött csak a játékhoz: "Ez milyen pö** program!".

A látványos "film-intró" után sima verseny vagy Liga módok közül választhatunk. Ezután játéktípus és pálya- és kocsiválasztás következik, és már indul is az akció. Elkezdtem Demolition módban játszani és vizsgálgattam a grafikát. Hiába is kukacoskodnék, a látvány rossz, sőt! Gyors, pergő akció, belső nézetből különösen élvezetesekek a futamok. Igen szép a táj, változatos és kellemesek a színek. Itt állt mögöttem a KByte főszerkesztője, SzJVC mester, kérdeztem is tőle: "Szerinted mi a fene baj van ezzel a cuccal?". Nézi, nézi a képernyőt, aztán megjegyzi: "Szerintem kommersz. 3.5-öt adnék neki az 5-ből.". És tényleg – hiába jó a játék grafikája, valahogy olyan bugyuta marhaság az egész. Idétlen dobozautók koccognak egymáshoz (nincs súlya a kocsinak, mintha műanyag masinák lennének), repkednek a levegőben, fel-felcsapódik a motorháztető. Az irányítás elég normális, habár ha egyszer túlfarolsz, akkor olyan, mintha az életben Porscét vezetnél – az isten tudja megfogni többé a kocsit. A No Exit mód a PS-es Destruction Derby-ből ismert. Adott egy zárt aréna, ahol a nyer, aki legtovább talpon marad. Úgy nyertem meg a pályát, hogy semmit sem csináltam – egymást végezték ki a marhák.

A játék "heavy" zenéje tényleg szuper, de mint mondtam, valami fontos dolog hiányzik belőle ahhoz, hogy siker legyen. Nem 'tom mi az...

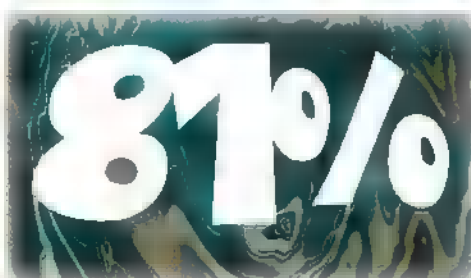
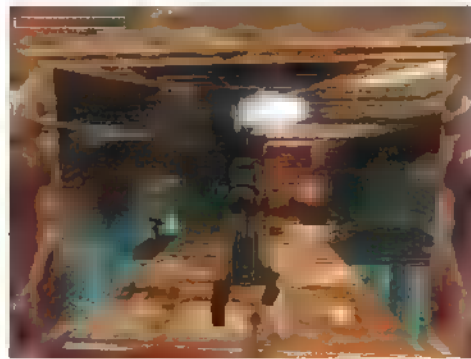
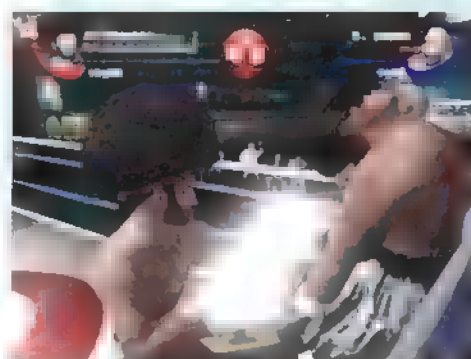
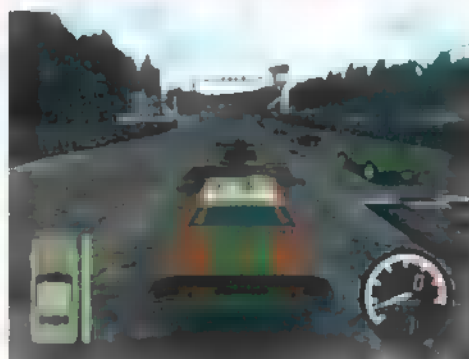
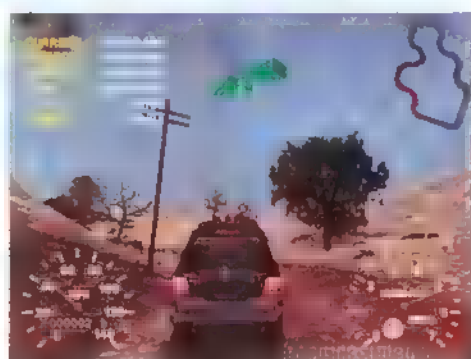
READY TO RUMBLE 2 BOXING: ROUND 2

Így utólag rájöttem, hogy a Ready to Rumble 2 Boxing: Round 2 című játékot nem ide, a DC Leltárba kellett volna tenni, hanem 1 oldalra, mert enyhén szólva királyra sikerült! Sajnálom, de most már mindegy.

A progi egy eszméletlenül húzós intróval indul. Dögös zene szól, a szereplők pedig CG animációval vannak megjelenítve – a háttér viszont eredeti videofelvétel ("rendes" közönséggel), sőt, a világhírű kommentátor, Michael Buffer is felbukkan. Előben persze. "Let's get ready to RUBLEEEEE!" Eszméletlen kombináció! Az animált CG szereplők néha olyan jól néznek ki, hogy elgondolkodtam, nem emberi testekre vannak-e felmontírozva az idióta fejek?! Az biztos, hogy ez a szuper intró kedvet csinál a programhoz.

Több játékmód közül is választhatunk, 1-2 játékos módban is. Kezdetben 12 pofás bokszoló áll rendelkezésünkre. Én természetesen a mikrofonfejű Afro Thunderrel mentem, jött a kommentátor, aztán a bunyó. A játék grafikája ESZMELETLEN stílusos (ez mondjuk nem mondható el a kissé szegénye és sötét háttérre), a szereplők mozgása is veszett király. A baj csak az volt, hogy ellenfelem hamar dagadtra püfölte a buci-mat, én meg szinte alig tudtam 1-1 igazán gyorsat ütni – Afro inkább csak nagyokat csapott a levegőbe (aka. "árnyékol") és kapta a súlyos pofonokat. Már kezdtem arra gondolni, hogy a cucc túl nehézre sikerült, de hát az ilyen játékoknál az Arcade mód sohasem szokott túl kedves lenni. Aztán beléptem a Championship-be, na ott már jobban ment a matek. Rájöttem, hogy az analóg kar irányával különböző fajta pofonokat tudok bevinni, így jól szórakoztam, és a ellenfelek sem voltak túl nehezek.

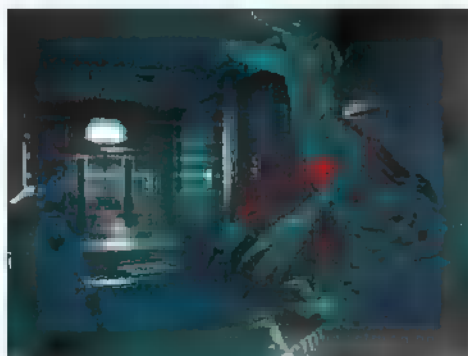
Ajánlom mindenkinek a játékot, de főleg azoknak, akik ketten is tudnak nyomulni vele, mert úgy a igazi a buli – szerintem.



DINO CRISIS

Ebben a hónapban valamiért "visszafelé" kezdtem el írni a DC Lettár rovatot, azaz a Gunbird 2-vel kezdtem. Aztán jött a Plasma Sword, utána meg a Dino Crisis. Amikor ezt észrevettem röhögtem is egy nagyot – jól ledegradáltam szégyen Capcom-ot, három játékuk is bekerült az "ömlesztettek" közé. De hát mit csináljak, ha ki nem állhatom, amikor egy cég elveszi a sikerjátékait és gyorsan elszüti minden egyes új gépre, ami piacra kerül, VÁLTOZTATÁS NÉLKÜL. Korábban a Resident sorozattal csinálták ezt, most úgy látszik minden pragi áldozatul esik. (Kell a pénz, Capcom?) Főleg az idegesít, amikor a programok egy az egyben kerülnek át a jobb gépekre, esetünkben Dreamcast-ra. Intró ugyanaz, játékok ugyanaz (3D kaland-akció, logikai feladatok, mászkálás, dinók), minden tök ugyanaz, csak ahol PS-ön mondjuk 50 poligon volt, ott DC-n 500. Ja, meg nincsenek pixelek. Ennyi. Tudom, tudom, hogy az új játékosokkal is meg kell ismertetni a régi sikereket – és ezzel nincs is bajom –, de hát könyörgöm, azért annyi energiát fektethetnének a cégek a dologba, hogy legalább VALAMI pluszt tesznek az újabb verziókhöz.

A Dino Crisis PS verzióját én teszteltem (leírás a Konzol 20. számában), és már akkor is kicsit vérszegénynek találtam a Residentek után. Jó játék, de nem egeverő. Végignyomod egyszer, mert nagy név, de semmi több. A DC változat sem érdemel annál többet, mint amit a PS-nek adtam. Főleg azért nem, mert beraktam a PS lemezt a PS2-be, és a pixelelmosó képesség miatt (Smooth-on) szinte 100%-osan ugyanazt az eredményt kaptam, mint DC-n.



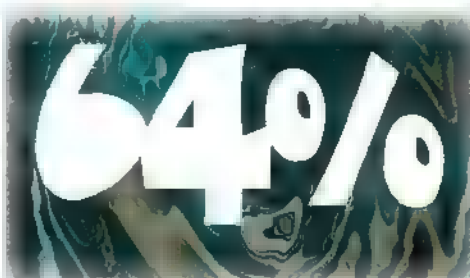
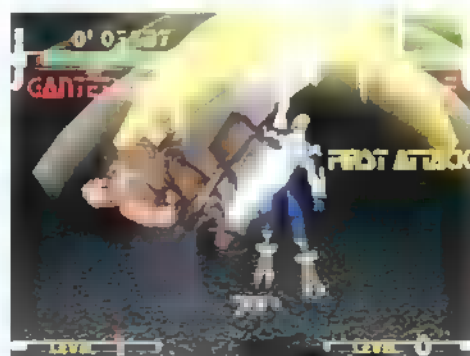
576 KONZOL

PLASMA SWORD

Mint már az előző számban ismertett Psychic Force kapcsán említettem, nehéz úgy verekedős játékot fejleszteni, hogy már a piacon van egy olyan "majdnem felülmúlhatatlan" előd, mint a Soul Calibur. Viszont talán valamelyest garantálja a sikert, ha ez az új verekedős játék egy nagy cím folytatása. Namármost a Plasma Sword előző epizódja, a Star Gladiator PlayStation-ön volt nagy siker, és nem tudom, hogy hány Dreamcast tulajdonos rendelkezett korábban ezzel a géppel – talán szerencsésebb lett volna PS2-re kijönni vele, habár ahogy a Capcom-ot ismerem, ez is bekövetkezik rövidesen!

Ja, hogy a játékról is kéne szólnom... 3D-s verekedős anyag, de nem Tekken klón, mert a szereplők fegyverekkel küzdenek benne. A grafika nagyon erős közepes, kicsivel jobb, mint a nagy átlag. A háttér szépen rajzolt, de eléggé kiábrándító: egy egyszerű 2D-s "poszter" van odafeszítve az arénák mögé. A szereplők normálisan mozognak – persze nem élethűen, de hát ez egy fantasztikus cucc, vagy mi a fene?! Hangok – vannak, főleg üvöltözés és csattogás.

Jobban megvizsgálva a Plasma Sword-öt nagy dologra jöttem rá: egy szimpla PlayStation program (kódilag)! Az intróból is jól látszik (meg a háttérképből is), hogy ezt a stuffot nem DC-re tervezték eredetileg. Az egész csak azért pofásabb, mert a DC ugye pöttyet erősebb gép, mint a PS. Kapóra jött a Capcom-nak a DC debütálása! Megint hülyére vettek minket...



REVOLT

Tavaly engem is elkapott a távirányítós autó láz. Vettem egy Tamiya Porschét, elkezdtem tuningolgatni – a végén úgy ment, mint az olajozott istennyila, de mire észbe kaptam, már 170 ezer forintomban volt. (Bakker!) Aztán egyszer kimentünk a Pólus mögé a haverommal, neki egy Hummerje volt. Karamboloztunk, a Porsche szá*** tört. (Bakker!)

Ennél jóval olcsóbb megoldás, ha az ember Dreamcaston nyomja az ilyesfajta versenyeket. A baj csak az, hogy a konzolos "szimulációnak" vajmi kevés köze van a valósághoz. Éppen ezért a Revolt inkább minősíthető egy szimpla Micro Machines-szerű versenyjátéknak, mint távirányítós autó-szimulátornak.

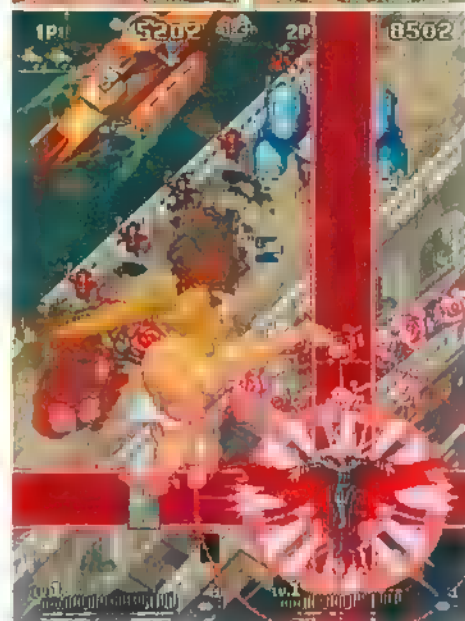
Ettől eltekintve a élvezhető a cucc! A kis kocsik nagyon jól irányíthatóak, a pálya méretarányai pedig finoman el vannak találva, az akció jól átlátható. Az irányítás kellemes, a kocsik sokkal kevésbé hajlamosak a kiforolásra, mint az életben. Van azonban egy borzalmas dolog a progiban, amit egyrészt nem is tudtam mire vélni, másrészt agyoncsapta a kezdeti lelkesedésemet: a telvehető "szívató-eszközök" használata! Egyszerűen bosszantó, ahogy valaki hátulról mondjuk "megráz", és ilyenkor a járgány kiforol, irányíthatatlanná válik, bénázik. Ez véleményem szerint kellett volna a játékba...

A grafikát átlagosnak ítélem meg. Ez most nem fanyargás akar lenni, mert egyébként nem is nagyon tudom – amíg nem láttam rá jó példát – hogy miként lehetne ezt a stílust szebben megvalósítani. Semmi extra, de jól funkcionál. Összességében? Nem is tudom...



GUNBIRD 2

Először japán, majd amerikai verzióban érkezett meg az első 100%-osan shoot'em-up játék Dreamcast-ra, a Gunbird 2. Az anyag a Capcom védőőrszárnyai alól való és teljes egészében Manga stílusú. Mit is mondhatnék még róla? Az akciót felülről láthatjuk, minimális 3D körítéssel, függőlegesen erősen nyújtott "játéktermi" képernyővel. (A kép két szélén széles fekete "csikk" látható.) Kis Manga figurákat irányítunk, nyomjuk a tűzgombot, ontjuk a lövedékeket és azon igyekszünk, hogy elkerüljük a nálunk tízszer nagyobb ellenfelek által ránk zúdított golyózáport. Közben az akcióból SEMMIT sem látunk, de hát ez a lövöldözős játékok sajátsága, nem újdonság. Extra fegyvereket és speciális támadásokat gyűjtünk, elnyomkodjuk őket, a képernyőt monumentális robbanások töltik be, visítózunk és NAGYON jól szórakozunk. Hallgatjuk a tinglitangli zenét és a japán beüvöltéseket, és bosszankodunk az erősen PÍXELES, de kellemes grafikán. Mindezt csak akkor tesszük, ha szeretjük az ilyesféle játékokat – egyébként tartózkodunk tőlük!



43

Nem feltétlenül állítom, hogy szerencsés választás volt a Virtua Tennis után a kezembe nyomni a Mario Tennis-t, de hát a Martin tudja, hogy már-már misztikus vonzalmat érzek minden Mario-figura irányába, így ő nem tett mást, csak kielégítette azon igényemet, hogy minél több és minél jobb Mario-játékokat teszteljek havonta. Egyszóval veszélyes lehet így gyors egymásutánban nekiállni két ugyanolyan, mégis teljesen más játék tesztelésének. Első blikkre a program borzasztó volt. Aztán elkezdtem kicsit játszani vele és megpróbáltam elejtetni a DC technikai tudását és visszatérni az N64 világába. Miután ez megtörtént, már egészen más formában és más véleménnyel voltam és vagyok a programról. A maga nemében teljesen rendben van, nem rontottak el benne szinte semmit, így minden valódi Mario-rajongónak azt kell mondanom: ez a játék kötelező!

Nem is olyan rég volt egy másik sport Marioékkal kapcsolatban, ez volt a Mario Golf. Oszatlan sikert aratott mindenhol és könnyen lehet, hogy ennek köszönhetően a Camelot Software úgy gondolta, hogy nincs más dolguk, csak kiadni egy újabb sportot. Szerintem bejön nekik majd ez is, bár kétkem, hogy a felnőtt társadalomból bárki is megveszi ezt a teniszt, de

nem is ők a célközönség. A játékban több mint 12 klasszikus Mario karakter, 6 különböző pályán mérheti össze a tudását. Első ránézésre az ember azt gondolná, hogy valami rózsaszín barbi-típusú elmebeteg játék, pedig ha tartalmilag nézzük és nem vesszük figyelembe a játék képi világát, azt kell mondanom, hogy bizony vér profi maga a mérkőzés, az összes szabály és nem nagyon találtam olyan pontot, ahol eltértek volna a készítőik tenisz nagykönyvében leírt sémáktól. Itt is szetenként mennek a mérkőzések és ha mindenki azonos játszmat nyerne esetleg, végül a Tie-Break dönti el, hogy ki is léphet tovább a következő szintre. Erről azt kell tudni, hogy nagyon sok embernek még mindig nem tiszta, hogy mit is jelent ez a rövidítés, így egy pár szóban leírnám. Gyakorlatilag a játékosok felváltva adogathatnak kettesével egymásnak és az számít győztesnek, aki ■ hét pontos határt elérve két pontnál nagyobb előnyre tesz szert. Tehát, nem elég 7-0-ra vezetni. Még onnan is ki lehet kapni 9-7-re! 8-0-ra már viszont igen, mert elhagytuk a hét pontot (valamelyik oldalon) és jóval több van a két pontos előlynél. Na, remélem kicsit tisztább! Megmondom őszintén meg is lepott, hogy ezt a szabályt is bennhagyták a játékban, mert nem igazán egyértelmű sok embernek és nem titkolom, hogy ■ "márióteniszt" is a kisebbek szeretik majd inkább.

Ha össze akarom gyűjteni a legfontosabb okokat, melyek miatt érdemes megnézni a programot, akkor azzal kezdeném, hogy ugye minden "marios" arc benne van. A játékot ugyanaz a csapat csinálta, aki a Mario Golf-ot is



"megteremtette" és ugye azt minden N64-rajongó tudja, hogy ■ program bizony híresen nagyot szakított a játéktörténelem gyümölcseiből.

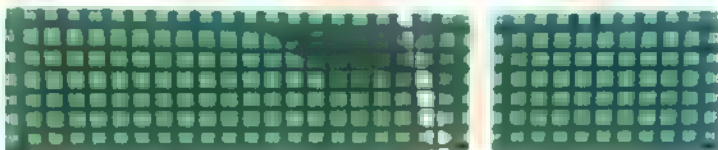
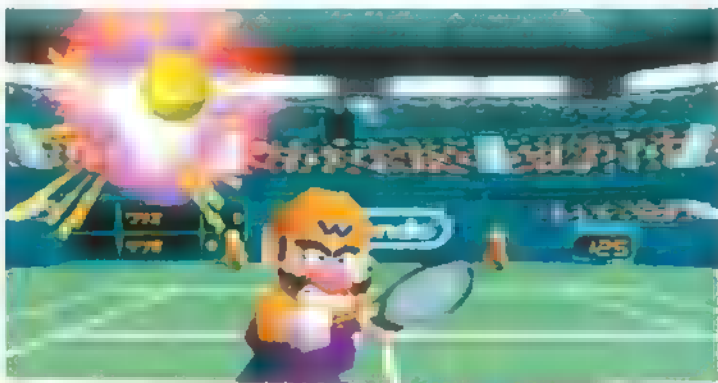
Négy játékos győztheti egymást rengeteg különböző módon, a bajnokságtól kezdve egészen az ügyességi feladatokig szinte mindenhol. Borzasztóan egyszerű a játék irányítása, de ez nem jelenti, hogy egyszerű vagy unalmas is egyben. Mint az igazi teniszben, itt is emelhetek, ejthetek, lecsaphatok és minden olyan ütéstípust megpróbálhattok, amit annak idején maga Becker is szívesen prezentált, halálra alázott ellenfelei megalázott arckifeje-

percben hányingert kapjanak az éppen aktuális hanghatástól. Ha tartalmilag nézzük a versenyeket, ott gyakorlatilag két részre oszthatjuk a programot. Az első csoport, a "normális" versenyek. Ilyen a bajnokság, az egyszeri, barátságos mérkőzés, vagy páros mérkőzés. Ezekről nem kell nagyon tudni semmi különös, talán annyit, hogy ■ páros meccseknél természetesen megváltoznak a szabályok, mivel szélesebb lesz a pálya és meghatározott pontokon állnak az emberkéink (már ha emberekkel játszunk), de ez azoknak, akik már teniszeztek valaha, ■ lesz különösebben meglepő.

Nem győzöm eleget hangsúlyozni, hogy teljesen élet-hű minden és nagyban hozzájárul a program pozitív megítéléséhez, hogy rózsaszín világ ide, rózsaszín világ oda, nem "csordul túl" a gyermekség, így nagyobbacska játékosok is játszhatnak vele eleget anélkül, hogy minden harmadik

A másik rész olyan játéktípusokat foglalt magába, melyeket már mindenképp inkább a gyerekeknek készítettek, akik egy pár perc múlva unalmasnak találják majd az ide-oda adogatást és mégis valami színes Mario-dologra vágnak. Az első ilyen játék a Ring Shot. Ezen a mérkőzésen ugyanúgy meghatározhatjuk ellenfelünket, csak éppen egy kicsit kibővülnek feladataink a labdamentek alatt. A háló felett különböző méretű és különböző formájú gyűrűk vannak, melyeken átítve a labdát, pontokat kapunk. Nem kell mondanom, hogy itt pontgyűjtésre megy minden mérkőzés, ám ha már sikerült átűtnünk a labdát párszor a gyűrűkön, még mindig nem vágthatjuk zsebre a pontokat, mert ahhoz meg kell nyernünk a labdamentet is. Magyarul: teljesen felesleges több száz pontot összeszerezni, ha ■ labdamentet nem ti nyertek. Egy nyamvadt pontot sem kaptok majd!

A Piranha Challenge-nevű játékban sikerült egy elég nehéz, merem állítani szemét feladatot kitűzni eléünk a készítőknél. Ez abban nyilvánul meg, hogy a pálya alapvonalánál elhelyezkedő három húsevő növény által kiköpött labdákat kell elérnünk és visszaűtnünk. Namármost, ez magában még nem lenne megoldhatatlan dolog, viszont



zése előtt. Egyszóval mindent lehet, amit egy igazi pályán megtennétek és pontosan ezért "becsapós" a játék. A fene sem gondolná első látásra, hogy lehet a labdát különböző irányokba csavarni, vagy 10 centiméteres pontossággal ejteni! Na, ezek azok a dolgok, melyek csak akkor válnak láthatóvá, ha már egy ideje játszogattok ■ programmal és volt módok kicsit beleérezni az irányítás mélyebb részleteibe.

Akik már jó pár éve nyomják a Mario világot, azoknak bejön majd annak a ténye is, hogy szinte mindegyik karakter benne van a játékban. Egy (már kicsit megszokott) introval kezdődik egyébként a bajnokság, melyben romantikus módon felsorakoznak a karakterek és még a gonosz Bowser is lecseréli épp aktuális fegyvereit egy teniszütőre. Mindenkit kiválaszthatunk játékosunknak, aki valaha megfordult Mario életében és elmaradhatatlanok a testre szabott megnyilvánulások, nyögések, káromkodások.



van még egy ellenfelünk is a pályán, aki kegyetlenül visszacsap minden általunk kín-keservesen utolért labdát. Nem elég tehát elérni a virágok "köpetét", nem elég után a visszaütni, úgy kell megejteni azt a return-t, hogy még az ellenfél se tudjon belepiskálni. Na, ez nem lesz könnyű!

A harmadik érdekesség Bowser palotája, ahol egy lávafolyam fölött, egy felfüggesztett pályán kell játszani, ami folyamatosan himbálódik és mozog, nem is beszélve a körülöttünk rep-

nom, hogy egyénfüggő minden, én baromira el tudom képzelni, hogy valakinek csak ez a pálya jön be igazán.

Kicsit jobban másszunk bele az irányításba! Az A és a B gomb irányít gya-
korlatilag minden ütést. Az A egyszerűen megküldi a labdát, míg a B ad neki egy kevés felső csavart, magyarul a labda tetejét megcsavarja, hogy lefelé csapódjon repülés közben. Ha lenyomva tartjátok valamelyik gombot ütés előtt, ■ játékosunk egy speciális, erős ütést mutat majd be, amit valószínűleg

nem tud az ellenfél sem visszaütni. Ennél az ütésnél azonban vigyázni kell, mert mialatt kis játékosunk gyűjti az erőt az ütéshez megáll, és nem nagyon mozog sehova. Ez azt jelenti, hogy ha túl hamar nyomjátok meg a gombot, akkor bizony megálltok valahol és elkezditek gyűjteni az erőt, a labda viszont jó három

méterrel mellettek fog elsüvíteni, ti meg a nagy erőttel üthetitek a levegőt. Ha nagyon hamar álltatok neki erőt gyűjteni, a Z-gommbal feloldhatjátok azt a varázslatot, de szerintem akkor már rég késő bármerre is elmozdulni.

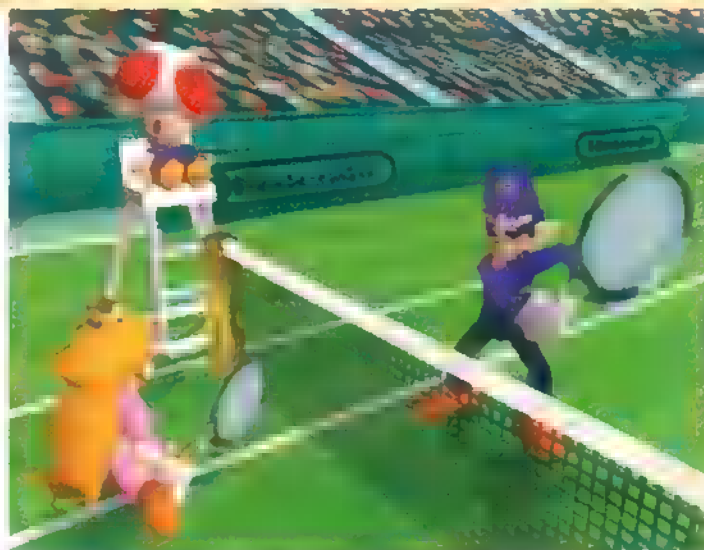
Fura egyébként a játék nehézsége is, mert valahogy nem egyértelmű, hogy ki lesz veszélyes ellenfél és ki nem. Olykor-olykor a legártatlanabb figura képes olyan ászokat ütni, hogy azt ■ tudom merre repült a labda. Ha már az ászoknál tartunk, ■ sikerült a leg-

jobban a programban a szervafogadások kivitelezése. Sajnos nagyon lassan reagálnak a játékosok és nagyon sok alkalommal, mi-
■ megmozdulnánk, már el is repült a labda előttünk. Próbáljatok már az ellenfél adogatásának a megkezdése előtt kitalálni, hogy vajon merre készül ütni és kicsit elmozdulni abba az irányba. Az első három fokozatnál ez annyira nem nehéz, de amikor a nehéz és a kiváló fokozaton próbálunk adogatást visszaütni, jó sok ászot kapunk majd még úgy is, hogy közben folyamatosan készenlétben vagyunk és összpontosítunk a labdára.

A játékosok tudását megvizsgálva, egyértelmű, hogy karakterfüggő ütésekkel és mozdulatokkal sikerült teletömöködni minden mérkőzést. Mario és Luigi talán az egyedüli páros, akiknek nincs semmi extra tulajdonságuk, de ők gyakorlatilag mindenben jók. Ezzel szemben Baby-Mario olyan gyors, hogy szinte mindent elér a kis mocsok, Donkey Kong Jr. képes egy-egy nagyobb ütése után vizet fakasztani a pályán, olyan erővel küldi meg a lecsapásait, de a legádázabb ellenfél mégis Boo, aki olyan csavart labdákat tud ütni, hogy ember legyen a talpán, aki meg tudja határozni, hogy hova fog az az istenverte labda becsapódni. Eme utolsó karakter már jó párszor megakadályozta, hogy a bajnokságban a legnehezebb fokozaton én emelhessem magasba a kupát, úgyhogy borzasztóan utálok. Olykor-olykor még azt is mondanám, hogy a gép egyszerűen csal!

Persze ezt megmagyarázhatjuk azzal, hogy ilyen speciális ütéstípusokat tudnak a játékosok, de majd megértitek, miről beszélek, amikor egy 100%-os ütéseket valamilyen csodával határos módon mégis visszaadja az ellenfél.

A játék egyik nagy pozitívuma még a multiplayer-mód, ahol akár négyen is nyomulhatunk ■ pályán. Nem kell különösebben ecsetelnem, hogy ez mindig bejön, akármilyen játékról van



szó, mert barátokkal játszani, barátok ellen mindig jó buli volt, ráadásul ■ Mario Tennis grafikailag és irányíthatóságban is nagyon könnyen átlátható, így elkerülhetjük cimboráink azon védekezését a játékkal kapcsolatban, hogy "én nem tudok ezzel játszani, mert még nem próbáltam sose ilyen izét irányítani".

Ha már a grafikát említettem érdemes egy pár szót ejteni arról is. A játék sosem lassul be, még az ismétlések alatt sem, és minden objektum szép és egyszerű, a már megszokott Nintendo stílusban. Néhol egy kicsit lehetne volna javítani a grafikán, de összességében azt mondhatom, hogy szinte hibátlan ez a része ■ játéknak. Nagyon szépen mozgat a program mindent, és soha hangsúlyozom: nem lassult be nálam.

Összegezve tulajdonképpen nem igazán találtam olyan hibát vagy problémát, ami arra ösztönzött volna, hogy óva intsek bárkit is ■ program hibáival kapcsolatban. Jó a játék, mert több generációt is meg tud mozgatni, még akkor is, ha a legjobban mindenképp ■ legkisebbek fognak örülni a dolognak. De bárki nekiállhat teniszezni és csapkodni, mert itt is tudást igényel egy mérkőzés, itt is gondolkodni kell még akkor is, ha az ellenfelek repülő hógolyók és rózsaszín kiskirálynők. Karácsonyra tökéletes ajándék, mert pont az a felhőtlen, problémamentes hangulat itatja át az egész játékot, amire mindenki vágyik, különösen az évnek ebben a szakaszában. Nálam bejött ■ játék hangulata, látványa és játszhatósága is. Az apró hibák messze elfeledhetők, amikor széles vigyorral kergetjük a kis sárga labdát a pálya szegletében.

Adam



kedő tárgyokról és power-up-okról, melyeket ha sikeresen eltaláljuk, olyan pluszerőt kapunk, melyet a következő ütésnél nagy valószínűséggel sikerrel használhatunk majd. Tény, hogy ez a pálya magában valahogy nem olyan érdekes és izgalmas, amilyen lehetne, de hát nem sikerülhet minden tökéletesen. Inkább nehéz, mint szórakoztató, de azt kell monda-

TENNIS



MARIO TENNIS

NINTENDO

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: KIVÁLÓ

14 JÁTÉKOS
RUMBLE PACK

✓ JÓL KERESZTETÉK A
SPORTOT A MESÉVEL
× APRÓ KEGYETLENSÉGEK
AZ ELLENFÉL RÉSZÉRŐL

87%

Kis szívem mélyén őszintén reméltem, hogy decem-berben, a szeretet ünnepének hónapjában magtok itt hagyni a slamsztfikában, és igazán király levelekkel fogtok megajándékozni. Hála nektek, és hála Csipi mester géppuskatűz-gyorsaságú gépelési tudásának össze is jött baró Csevegő, és így, a iramnyok végig olvasása után kijelenthetem, hogy ez lett a év talán legjobb levelezési rovata!

T. Martin. Ezt a levelet elsősorban az októberi számban levő Hónap levele és a Te általad adott válaszokra reagálva kezdtem el írni. Eddig szépen csöndben figyeltem az eseményeket (kezdve a PC vs. Konzol háborútól a PS vs. N64-en át a PS vs. PS-ig – hű az hosszú volt) és mindig meg voltam elégedve az újsággal. Saha magam zavar, ha két betűvel több volt egy N64, vagy hárommal egy PS cikkben és ezután sem fog érdekelni. Viszont úgy vettem észre, hogy sajnos mostanában kezd eldurvulni egy kicsit a Csevegő hangvétele és azt nem hagyhattam szó nélkül. (...) Visszatérve a Csevegőhöz és az Októberi Hónap levelehez, úgy gondolom, hogy mindkettőtöknek igaza van. Valóban sokan nem értenek a újságkészítéshez és valóban nem tehezt az anél, hogy olyan leveleket kaptok, amilyeneket. Viszont a Ferinek is igaza abban, hogy bizony a legtöbb mostani levél az ő általa "zanázított" zót hozza (a levelek minősége egyébként valóban az Olvasók hibája). Én elhiszem, hogy sokan kérnek segítséget, és Ti szeretnétek is segíteni nekik, de a Csevegő hangulatát nagyon lerontja, amikor szinte csak ilyen levelek vannak benne (a Hónap Levelét egyébként jó ötletnek tartom).

Viszont akkor most mindenkinek igaza van?

Ami tulajdonképpen felkavart, az bizony a DC vs PS háború és az új generációs konzolok hírei. Sajnos még csak képekről ismerem az új generációs konzolokat, de már alig várom, hogy birtokba vehessek egyet. Viszont itt jön az a bökkenő, hogy melyiket? És itt most nagyon igaza van a Ferinek, mert én is azok közé tartozom, akik minden infót tudni szeretnének) sokan vannak, akik szeretnének áttérni az új gépekre, de fogalmuk sincs, hogy melyiket lenne érdemes megvenni.

DC bemutató már volt egy régi számban és most már van PS2 is. Amit nagyon kértek, előbb-utóbb úgyis teljesítjük. De hidd el, mi is szeretjük először "testközelben" tesztelni a gépeket!

Hidd el, hogy sokan kíváncsiak a hírekre és kíváncsiak a véleményedre is, hiszen Te láttad a gépet több játékkal is, mi meg csak képeket láthatunk és a képek bizony sokszor nem adják vissza a valódi látványt (arról nem is beszélve, hogy néhány képre ráfoghatják, hogy "real time grafika" aztán később meg kiderül, hogy "egész szép volt a videó..."). A N64 vs. PS és a DC vs. PS háborúról annyit, hogy ilyen leveleket legszívesebben bele raknám a Csevice. Amióta áll a világ mindig az volt, hogy a millió-mosok megszerezték a legjobb és legjobb cuccokat aztán arra vették magukat. Nekem ne verje magát valaki arra, hogy egy kicsit eltorzítva idézek: "apuci volt nekem a PS mellé egy DC" és hogy az mennyivel jobb, meg hogy "nagyfelkű voltam és meg-hagytam a PS-t is, mert arra jón ki a FFX".

Ne irigykedj! Nekem is küldött apám a múltkor egy kilo kenyert, mert jött egy olyan fejlődése, hogy én hajlamos vagyok a kaja helyett a csajokra költeni.

Az ilyeneket legszívesebben fejbe löném. Ez a típus, aki a szakmunkásképzőbe Porsche-val megy minden nap, aztán rohög mindenki kérébe, mert apuci úgy is kifizeti a vizsgákat (a diploma-t természetesen a piacon veszi).

Vannak ilyenek? Ne izélj mááá... Porsche-val...

Nekem keményen meg kell dolgoznom azért, hogy pénzem legyen és így is felévente veszek játékokat, mert egyszerűen a mai dolgozó emberek kiszűrik a szemét havi 40-50 ezerrel, hogy abból éljen meg, legyen 3 gyereke, 3 szabás lakása, meg egy autója. Elnézést, ha egy kicsit elszálltam, de sokunkat idegesítenek az "új generációs milliómosok". Üdv: Tomack

Túlsgáson melire szívod a dolgokat! Ne hagyd, hogy a macskos anyagiak rátelepedjenek a hangulatodra. Megmondta a jó öreg Tyler Durden: "Nem a kocsi vagy, nem a ruhád vagy!"

Ahoj Kedves Fijug! Hónapok óta először érzek késztetést, hogy újra írjak nektek. Sajnos úgy hiszem, az előzőt nem kaptátok meg (márciusban ment el), amit azért is bánok, mert a csomagban egy állat Star Wars társasjáték volt, meg oridási "Sniper Wolfand" kurd dinár, meg Szadai dinár is.

Megjött a csomag, nagyon köszönjük. A két pénz kint van a falomon, ahogy kérted!

Sajnos azt kell mondjam, az előző Frankie-boy néhol meglehetősen jól látja a kérdést: a Cseveglevek többsége a utóbbi időben kissé mintha túlzeltetésben szenvedne (kvázi vérszegénység sz**). Pedig én mindig hátul kezdtem anno olvasni a lapot, amiről a harmatgyenge ajánlózó-kérdőző ökönyvállhegy levelek izibe le is szoktattak (100elet a kivételnek).

De remélem a mostani levelek azért tetszenek, mert igrakezünk a legforróbbakat beválogatni!

A PS 2 téma: ne érezzük már úgy, hogy ne legyen ildomos fesszegetni ezt a kérdést! Igenis fesszegetjük, beszéljünk róla, írjatok róla! Hiszen titeket olvasnak, elsősorban a Ti véleményetekre kíváncsiak, mi több: adnak róla! Ez felelősség + iszonyatos lehetőség is egyben: aki már megszerette a lapot, az hallgat rá (konzolos olvasó társadalom döntő hányada)! Van-e ennél jobb lehetőség, hogy a hányingerkeltő módon mesterségesen gerjesztett kultúr-macskos magyar zenei szcénával ellentétben – pozitív irányba bil-

lentsétek az ízlésünket, igényes felkavart, "value-for-money" jöte-kok bemutatásával?

Na, akkor van nektek Bagó mester útbaigazító PS2 esszéje. Remélem bíltent.

És örömmel konstátalom, hogy végre megszűnt a sok kib**** CD meg poszter nyafni! Köszi! (Az első transzport elindult – hurra! Az első transzport elindult – éljen!)

Luke, maradj célon! "Look at the size of that thing."

Ezzel kapcsolatban még csak egyet szeretnék megjegyezni: a PS-1 lemezek másolhatósága tette kis házámban ekkora sikers-torívó.

Szerinted a Dreamcast-ot mit tette azzá? Egy időben majdnem ránk rohadtok a műanyag gépek...

Még ha ki is köhögjük a PS 2 árát, a lemezek másolhatóságának, ill. a gépek chip-elésének megoldásáig hűt zihér, hogy pangani fog az ilyen irányú magyar piac.

Persze. De utána... Egyébként mő van chip hozzá...

Nyilván ezután is akad majd olyan, akit a zengetes címek ígérte úgy szapat majd, mint fotocella a főtűzőt – az viszont magára. Pusztika a "Szilvinek"! (Nincs több kép?) Ja tényleg: most akkor Larának annyi, vagy akkor a a tőrő ez a Flashback-es "Chronicles"? Vas Ádám, Szeged

Szilvi nincs. TR Chronides van. A Bagó majd tudja...

Üdv a Stóbnak! Segítségért fordulok hozzátok. 2 éve nyomjuk a fiammal a PS-t. Imádjuk! Aztán az idei májusi számban Martin be-számolója a Los Angeles-i E3-ról. A boltokban látván, nekem tetszett. Szerettem volna egyet. És jött a Code Veronica (a Res. zot az egyik kedvencem) és a Csipi azt írta róla, hogy már ezért az egy játékkért is érdemes Segőt venni. Ez volt a pont az "I"-re. Eladtam a PS-t (kellett az ára a új cucchoz) és vettem egy Dre-amcastot. Nos a Veronica valóban briliáns, a grafikától először majdnem hanyatt estem, mint a postamáci. Azonban a hónap múlva kezdtem elbizonytalanodni: kellett-e nekem a csere? Hí-nyoznak a játékok. Szeretek pl. autózni. Mit nem adnék a McRae 2-ért, vagy egy Toca WTC-ért, ne is említsem a GT-ke. A Sega prajji – szerintem – buták, egyszerűek, tartalomtalanok, túlzottan arcade-osak.

Tényleg eleinte sok volt a bagyuta arcade game, de azért most már van néhány nagy durranás. Új gép még a DC, nem indult még be rendesen. Majd nézd meg fél év múlva.

Ajánljatok nekem légsyit valami jó autós prajit, amiben nem csak check point-okkal küzdök, hanem tartalmas (Gran Turismo), élethű. Érzem, amikor a gumí a topodás hotdrán van, rázkódjon előttem a tőj, amikor lecsúszok az aszfaltól (nem ám, a Fer-rari 355-ben, mert attól rosszul vagyok.) Szóval valami aszfaltos versenyjáték kéne, ami inkább szimuláció, mint árkád.

Kérésed parancs: Metropolis Street Racer, teszt ebben a számban. Állat! GT szintű...

Vagy itt van még a foci. A fiam imádjja. A mércénk: FIFA 2000. A Segára megvettem a SEGA WSEE-t. Szép, szép, a játékosok úgy mozognak, mint a robotok, a bírő minden második labdászere-lésnél sárgát ad és kaptam már olyan gólt is, hogy a kapusom az egyszerűen átrepült a labda. Egyszerűen nem is igazi.

Próbáld ki az UEFA Strikert. Talán az...

Aztán itt van az MDK 2. Jó lenne, de baromi nehéz, kihagyták belőle a nehézség beállítathatóságát! Szerintetek elkezd a Sega nor-mális játékokat átvenni, vagy adjam el a gépet és térje vissza a jó öreg PS-re? Mondjátok – írjátok – valami biztatót! Elképzelhetők nek tarjátok, hogy megjelennek híres PS prajik is (McRae 2 pld!)? hát ezen rágódok, válaszoljatok! és még egy apró-ság! Miért nem megy a Segón az INTRERNET, pedig van hozzá In-temet lemezem? Ennyi volt sziasztok: Árpj, Áti, Budapest

Tartsd meg a DC-t! PS-re sem voltak első évben olyan jó játékok – a DC meg gyerekcipőben jár. Sőt, állítólag lesz hozzá PS emulátor, így tudod majd játszani a régi PS anyagaidat! Létezik működő DC Internet lemez, de nem az, amit a géphez kapsz – a frankót a "fekete-piacon" találod meg. A hivatalos lemez azért nem megy, mert nincs magyar SEGA szerver...Collin lesz DC-re, sok más nagy durranás igen.

Hello Martin! Rövid leszek, mert magam egy levélíró, bár már a kezdetek óta veletek vagyok. Az újság hatalmasat fejlő-dött, igaz volt néhány hatalmas gikszer is anno, pl. a Márton Cs-ba interjú. Mostanra azonban szinte tökéletes, egyvalamit kivéve, és ez már nagyon b**** csőrömet. Ez pedig két szó: Endrédy Tibor. Nagyon gyengén ír, és egyszerűen idegesítő, hogy két olyan könnyű játékokat, mint a Koudelka, és a Galerians több hónapra ke-resztül tudott csak végigjátszani.

Egy: több hónapig játszotta őket, hanem nem fértek be egy számba, azonkívül havonta csak egy jelenünk meg.

Ezáltal egy csomó helyett feleslegesen elvesz más játékokról. Rá-adásul a végigjátszása is katasztrófálisak. Ja meg neki minden jó-ték nehéz. Különböben sem értem, hogy lehet hogy valaki csak azért felvételre kerül hozzátok, mert vesz egy Playstationt. Leni ró-la, hogy tők laikus minden témában.

Kettő: nekem tetszenek a végigjátszásai és tudod "Én vagyok a főnök!". Ki mondta, hogy csak a PS miatt vettük fel?? Rémhírtérjesztő...

Folyton csak az Amigáról hablatyol.

Három: mert szereti és rajong érte. Sőt, gyűjti is. És ez tők jó.

Viszont tudom a megoldást, épp most olvastam, hogy a Bagó Pé-

ter visszajön a konzolhoz, szerintem, rúgjátok ki az Endrédy Tibort, és a helyét vegye át a Bagó Péter. Ezzel tényleg tökéletes lenne az újság. Köszönöm hogy meghallgattát: H. Tamás, Szolnok UI: legyen több olvasóink írjak sem.

Bagó jött, Endrédy maradt, "Olvasóink írják" nincs, mert nincs anyag. Te viszont mész a levesbe. Hasta in vista, baby!

MAJDNEM A HÓNAP LEVELE

Tisztelt 576 Konzol! Öndöke vagyok. Születtem az úr 1980.

Esztendőjében, a helyi kórházban.

Melyikben is? Mer' arra majd járok...

Kezdő gyakornok volt a szülésznő, talán ennek köszönhető sike-beleagalyított a kóldakzsinábo és még a fejemre is ejtett.

Még jó, hogy a zsimór helyett nem a nyakadat vág-ta el!

Édesapám talpig becsületes ember, kisebb jellemhibákkal. Azt, hogy pedo, pl. egész korán megtapasztalhattam.

Jobb korábban, mint soha! Milyen volt?

Szerencsére nem ért váratlanul, ekko-ra már tudtam, hogy az egész rokonságom az 3 éves ko-rozra kiderült hogy szívnit-muszavarral küszködöm (a 4. szívroham már a doki-nak is gyanús lett) 6 éves koromban



sikeresen túlestem egy zöld hályog műtéten, mely (már mint a há-lyog) másokkal ellentétben, csak a szememen, hanem az egész arcámon megtapadt.

Lehetett volna akár problémás gyermekkorod is.

1 éves koromban végre megkaptam minden gyermek álmát, éle-tem első háziállatot, egy rókat a tüdőmbé. Ennek öröme (bár még javában tombolt a tél) száilem elküldtek csillagtűrára Csemobil és környéke természeti szépségeinek felderítésére. Ezzel egyszerre leudták a nyaralásomat és a sugárkezelésemet. Mivel a rákövetke-évek sem teltek sokkal nyugodtabban (elveszett kedvenc kisau-tóm, kipucant a zsiráf tamogachim) 18 éves koromra súlyos sze-mélyiség fejlődési zavarokkal küszködtem. Ezért összecsomogol-tam kevés kis motyómát, és elindultam a nagyvilágba rájönni mi végre is teremtettem én eme vidékre. Persze nagyon messzire nem jutottam, egészen pontosan csak az első újságosstandig, ahon-nan még nekem a feltűnő (kijűlő zöld hályogomra tekintettel ez nem volt semmi) csodálatos ragyogás áramlott felém.

Ez Csemobil utóhatása lehetett.

Szívem legmélyén azonnal éreztem, hogy felesleges továbbmen-nem, megtaláltam életem értelmét. Köszönöm neked 576 Konzol hogy fényt gyűjtöttél lelkemben, melegséggel töltöttél el a szíve-met. Azóta Konzollal fekszem, kelek, iszok, fürdök, sétálok, elvő-laszthatatlan társakká váltunk. Tudom jól, hogy mindez nem jöh-e-tett volna létre, ha nem vagy te, szerényen csak Martinnak neve-mégi tünemény.

Ohé, drága fiam, a istenítés, én is csak szolga vagyok!

Kötelességemnek érzem, hogy tudd, mennyire szeretlek és tisztel-lek. 576 Konzol előfizető lettem, teljesen megváltozott az éle-tem. A derekam 1 hét alatt 20 cm-t keskenyedett, a vállom kiszéle-sedett, ragyós bőröm kisimult, bolesetben elvesztett lábam vissz-a-nőtt, szív- és látásproblémáim egy szempillantás alatt megszűntek.

Telefonon keresztül még nagyobb csodákat tudok ám tenni! Meg kézzelátéssel!

20 éves koromra boldog családapa lettem, amire (bizonyos szer-vi hiányosságokból kifolyólag) álmomban merem volna gon-dolni. Azóta feleségem csak főnöknek szólít (a hosszú "armányom" miatt) én meg őt a tisztelendő útkereszteltem Mártinná, csa-kúgy, mint a gyermekeimet.

Érdekes, engem "faltűző kosnak" szólít a babám – vajon miért??

Minden nap templomba járunk a családdal, és imádkozunk a lelki-üdvödrét, sőt mióta már felállítottuk a szoba közepére saját kis há-zi szentélyünket (mely természetesen a te tisztelatedre került oda) minden szabadidőnket az érte folytatott ájtatosságra fordítjuk. Mi-vel tudván tudom, hogy én vagyok egyetlen (lehetünk pár millióan, vagy talán milliárdon is, a környező világgegyetemekről nem is beszélve), akinek élete ilyenén jobbra fordulását neked, csodálatos Martin és kedves kis csapatodnak köszönheti, engedd meg, hogy a nevükben is kifejezhessem hálomat. KÖSZÖNJÜK! Üdvözléssel és mélységes tiszteléssel, Ödönke! UI: Már a hajam sem korpásodik mintha ingeim is fehérebbek lennének (per-sze áztatás nélkül)... Monori László, Cegléd

Lacika, édes csillagom, bűt a felemelő levél volt! A PS2 polók már elfogytak, de van itt egy csodálatos Electronic Arts csomag, amit örömmel küldenek el ne-ked. Annyit kéne csak tenned, hogy feldobsz egy levelezőlapot a címeddel és "Ödönke-Lacika-Ceglédke" jellegével – mert az a galád Csi(ü)pi elke-verte a leveledet.



Boldog Karácsonyt 576 Konzol! (Egyben Boldog Szőlinapot is kí-vánok, hisz ez a CSODA lassan 3 éves lesz ill. az 5. Évfolyamod lép.) Lehet, mondom lehet, hogy egy picit megdöbbentett Titeket eme szerény megszólításom és talán még egy pötytyet korainak is tűnik így november elején, de úgy gondoltam, hogy ebben a év-ben én szeretnék lenni az első, aki ezt megteszi, másrészt pedig szeretném Ti ennél sokkal cifrább dolgokon sem lepődötök meg mos-tanában.

Kösz, neked boldog május elsőjét. Semmin nem lepődünk meg, főleg mióta Csipi itt dolgozik.

Martin, miért van az, hogy amikor a Csipi dinnyét fényezett én Amerikában láttam őt, amikor Bukaresten téli álmot aludtam és hogy szerinte a Heineken vagy a Coca-Cola a jobb bor?

Kutya tudja. Engem csak egy dolog izgatott abban az időben: "Sör, virsli, teke tombola, hosszú-ági, szí-nes TV, térdig érő lézer, videó, szendvicshegyek, pezsgővárak."

Martin, Neked még 2 év volt a katonaság? Milyen volt? A vá-laszlehetőségek (a megfelelő kihámozandó!): jó, szuper, szuper zöld, rossz, nagyon sz**, a szomszéd csaj jobb volt, mi a katon-a-ság?

1 év volt, állat volt. Főleg a második fele. Biator-bágy, rakétabázis, századirnokság, metilalkoholt pi-áztunk, majdnem megvakultunk...

Bár a levél alapján talán nem így tűnik, de nem vagyok hülye, csupán ilyen hangulatban írtam most. Suk-sak jól kíván Nektek egy örökké hű olvasótok: Roland, Kiszombor

UI.: Nem a Csevice számban ezt a levelet, nekem elég, ha a leve-lezési rovataba lekötöztetek.

Jó hogy mondod, mert majdnem a csomagküldőbe tördeltük be...

Tisztelt 576 Konzol Team! Tudok ám rólatok egyet a mást. Az Endrédy Tibi (E.T.): egy földönkívüli. Most volt róla egy film a TV-ben. Kár, hogy nem láttam.

Tényleg az. Hasonlít is hozzá! Kár, hogy minden bé-ten láttam.

Ezenkívül az is nyilvánvaló, hogy a Martin a göré, hisz a teljes neve: Martin Gore, és másodállásban a Depeche Mode-ban zenél-get.

576 KONZOL

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja.

Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132

Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát

(576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSE A KONZOLJÁRÓL!

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra, 5760,-Ft-ért,** tiéd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az **576 Konzol** című, havonta megjelenő folyóiratot példányban, hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért. Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:.....
Cím:.....
E-mail:.....

Ajándékba a számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132

**SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT,
MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!**



Flash Point



The Green Vapor



After Burner

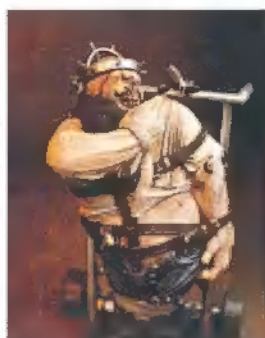


Eclipse 5000

4999,-



4999,-



The Clown



Malebolgia



Medieval Spawn



Spawn 5



Al Simmons



Tiffany



2999,-



Knuckles

Tails

Sonic



3999,-



Liquid Snake

Revolver Ocelot

Psycho Mantis

Sniper Wolf

Solid Snake

Meryl Silverburgh

Vulcan Raven

Ninja



3999,-



Donkey Kong

Surfin' Donkey Kong

Cranky Kong

Diddy Kong



3999,-



Abbey Chase

Natalia Kassle

Major Maxim

Sydney Savage

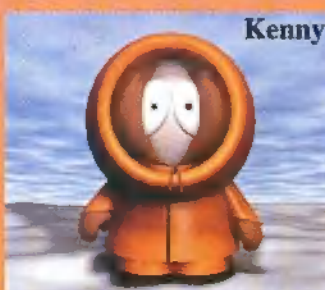
**KARÁCSONYI MEGLEPETÉS!
DECEMBERTŐL**

SOUTH PARK

**FIGURÁK ÉS KULCSTARTÓK
HATALMAS VÁLASZTÉKÁVAL
VÁRUNK BOLTJAINKBAN!**



Cartman



Kenny



Kyle



Stan



3999,-



Blanka

Cammy

Alex

Vega

Ken

Ryu

**Teljes figura választékunkat
megtalálod boltjainkban és a
www.576.hu
honlapunkon.**

**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

**COLOR
GAME BOY**



SEGA™



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



**PC
CD
ROM**



Dreamcast™



**PC
CD
ROM**



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



SEGA™



**COLOR
GAME BOY**



Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76

Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 1417-9296



9 771417 929000